Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 7/98 (7)
Luty 1998

Guyver
- bioniczny pancerz

Macross
- Czy Pamiętasz Miłość?

Sailor Moon
- streszczenie na Wasze życzenie

Ani-Mayhem
- mangowa karcianka

Street Fighter II V
- Uliczny Wojownik w natarciu!

Ceremonia Herbaty
- dla ciała i ducha



Kawaii

Numer 7
Luty 98

kawaii@mikrozet.wroc.pl
nasz adres internetowy uległ zmianie, szczegóły już wkrótce

Wydawca

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Konnichiwa!

Tym razem witamy Was bez literówki. Przed Wami drugi tegoroczny numer Kawaii, a jednocześnie drugi numer z nowej, lepszej (mamy nadzieję) serii. Jak widać, nasza nowa szata graficzna rozbestwiła się na dobre, jeśli macie jakieś uwagi - czekamy na Wasze listy. Zanim jednak zastanowicie się nad taką ewentualnością, proponuję nieco bliżej przyjrzeć się zawartości bieżącego numeru. Na początek temat przewodni - Street Fighter. Wszyscy miłośnicy konsolowych bijatyk oraz dobrego anime z wartką akcją powinni przyjrzeć mu się bliżej - naprawdę warto. Gdy po raz pierwszy wpadła mi w ręce płyta z tym filmem, zadałem sobie pytanie - co może być ciekawego w takim anime? Okładają się tylko pięściami i nic więcej. Oczywiście przed oczami miałem dziesiątki filmów made in USA, w których liczy się tylko ilość trupów i główny bohater rozdający ciosy na lewo i prawo - zero fabuły. Och, jak bardzo się myliłem, nie wziąłem pod uwagę jednego, bardzo istotnego faktu - TO JEST ANIME. Twórcy poszli o wiele dalej i o wiele głębiej, niż można by się tego było spodziewać - zresztą sami się przekonajcie, nie będę odbierał przyjemności Mr. Gato - wystarczy przewrócić kilkanaście stron. Prosiliście o poruszenie tematu gier karcianych, chodzi oczywiście o Ani-Mayhem, spełniamy Wasze życzenie. Na tapetę wzięliśmy również film, który stał się jednym z kamieni milowych w historii japońskiej animacji - Macross - Do You Remember Love? To oczywiście zaledwie początek, do Macrossa wrócimy jeszcze niejednokrotnie. Następna rzecz, to Guyver - czy słyszeliście o tym bohaterze? Jeśli nie, czas najwyższy się z nim zapoznać, gdyż zdążył on już zagościć w filmach kinowych, filmach live i oczywiście komiksach, a zatem z pewnością jeszcze będziemy o nim mówili. Bardziej szczegółowo zamierzamy też zająć się kultowym tematem, jakim jest Akira (patrz - Akira Klub), tutaj również liczymy na Wasze opinie. Uwaga miłośnicy Sailor Moon! Od tego numeru rozpoczynamy streszczanie ostatnich odcinków serii - to również czynimy na Wasze usilne prośby. Oprócz tego na wszystkich sailormaniaków czeka kilka innych niespodzianek, ale o tym w następnych numerach Kawaii - czytajcie nas bardzo uważnie! No i na koniec, dla uspokojenia nerwów, filiżanka zielonej herbaty, czyli artykuł o tak przez Was wyczekiwanej Ceremonii Herbaty oraz podróż za zachodnią granicę, czyli pierwszy z cyklu artykułów „Manga na świecie”, w których będziemy starali się przedstawić Wam, jak się żyje Otaku w innych krajach [illegible]. Zapraszam do lektury.

Paweł Musiałowski



Battle Angel Alita © Yukito Kishiro/Business Jump/Shueisha/KSS Inc./MOVIC

ERRATA

Ścisnął mróz, woda w toalecie zamarzła, a pierwszy tom „Ality" wyskoczył w teren. No i zdarzył się cud (bynajmniej nie betlejemski). Zamiast etymologicznie od kota, Mr. Gato wywiódł imię Ality od psa. Po przeprowadzeniu wnikliwej analizy, której efektem było opróżnienie trzech półlitrowych butelek po wodzie życia i dwóch słoiczków śledzi w occie („rolmopsów"), Mr.Gato przyznał się do pomyłki (bez bicia, ale nad blaszaną miską, w objęciach Orfeusza). Wszystkich ortodoksyjnych i przeczulonych fanów Mr.Gato serdecznie przeprasza.

PS. Dzień później Mr.Gato odwołał wszystko.



WYNIKI KONKURSU ANKIETY MANGAZYNU

z drugich Krakowskich Dni Komiksu (15-16 listopada 1997)

1. Najwyższą kwotę (536 złotych!) za mangi zakupione w Krakowie zapłacił Sebastian JAMROZIK z Radomia, który tym samym otrzymał pięć kolejnych numerów magazynu SHUKAN SHONEN JUMP (30-34) z lipca i sierpnia 1997 roku. Gratulujemy... to prawdziwy super-otaku!

2. Wśród osób, które zakupiły choćby jeden tytuł z oferty MANGAZYNu rozlosowano, zgodnie z obietnicą, pięć egzemplarzy GEKKAN SHONEN MAGAZINE (704 strony!).
A oto lista laureatów:
- Karolina KŁOS (Bielsko-Biała)
- Kamil KOT (Kielce)
- Michalina MAŁA (Kraków)
- Jan PENCAKOWSKI (Kraków)
- Janusz L. POPOWICZ (Kraków)

3. MANGA MORNING z komiksem IKAR, którego współtwórcą jest Jean „Moebius" Giraud, pojechała do pięciorga otaku wylosowanych spośród wszystkich osób, które wypełniły ankietę MANGAZYNU (nawet bez zakupu).
Są to:

- Adrian Maciej ADAMCZYK (Warszawa)
- Oskar JACH (Kraków)
- Łukasz KOLEK (Kraków)
- Maria WARBIS (Warszawa)
- Zbigniew MĘCZYCKI (Warszawa)

GRATULUJEMY! NAGRODY WYSŁALIŚMY POCZTĄ.



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

Dział redagują Bandmanka & Mr.Gato

NEON GENESIS EVANGELION

Na jesieni ukazał się czwarty z kolei tom mangowej adaptacji powszechnie znanej i szanowanej już serii - NEON GENESIS EVANGELION Sadamoto Yoshiyuki. Ten kultowy w Japonii (i nie tylko, mój pies też go kocha) tytuł, jest sprzedawany od 17 października przez wydawnictwo Kadokawa Shoten.

NEON GENESIS EVANGELION tom IV: „Asuka Strikes"
Rysunki: Sadamoto Yoshiyuki
Pomysł: GAINAX
Wydawca: Kakodawa Shoten
Cena: 540 jenów

EVANGELION w wymiarze DVD.

Każdy szczęśliwy posiadacz odtwarzacza DVD może już od pięciu miesięcy cieszyć „Evangelionem" w swoich czterech ścianach, wydanym w kosmicznym wymiarze DVD! Każda płyta zawiera 4 odcinki. Pierwsza czwóreczka ukazała się w lecie, dalsze - w odstępie miesięcznym. Każda płyta dostępna za jedyne 6600 jenów. Przed nami kosmos!

UWAGA! UWAGA!

Oficyna wydawnicza Garmond ogłasza I Ogólnopolski Konkurs Twórczości Literackiej i Plastycznej ARIS 98'. Tematem konkursu jest fantasy, science fiction, horror zarówno w twórczości literackiej (opowiadanie, powieść, esej), jak i plastycznej (rysunek, grafika, komiks). Ważna informacja - być może dla mangomaniaków i nie tylko - prace plastyczne mogą mieć charakter mangowy! Jak poinformował nas redaktor naczelny oficyny, Paweł J. Rodan, zainteresowani powinni przesłać niepublikowane wcześniej prace do dnia 31 marca 1998 r, podając swoje imię i nazwisko, dokładny adres, wiek, wykształcenie, wszystko na adres:

GARMOND
ul. Jasia i Małgosi 29
94-118 Łódź

Opłata konkursowa - 8 zł. (koszty organizacyjne) powinna wpłynąć na konto: BGZ S.A. O/Łódź nr 20301563-284569-2703-11 (GARMOND) lub przekazem pocztowym na ww. adres GAMONDu (do prac należy dołączyć kserokopie dowodu wpłaty bankowej). Zachęcamy do wzięcia udziału - naprawdę warto! Wiemy coś o tym... Dla najlepszych przewidziano liczne nagrody i wyróżnienia, a nawet publikacje najlepszych prac! Do ich oceny zatrudnione zostanie profesjonalne jury. Organizatorzy zastrzegają, że nie zwracają nadesłanych prac, a o terminie finału (maj 1998 r.) poinformują uczestników pocztą.

SAILOR MOON FEVER!

Zabawne w jakim tempie i w jaki sposób grono (rzesza!) fanów Sailor Moon powiększa się i rozrasta z roku na rok. I na pewno urośnie nam jeszcze bardziej w tym roku, ponieważ za tytuł wzięli się spece od komercyjnych, światowych hitów. Otóż w raporcie prosto z Hollywood (magazyn „The Hollywood Report") czytamy, że zostanie oddany do produkcji film „Sailor Moon - Action Live Movie". I oczywiście nie kto inny jak Geena Davis miałaby wystąpić w roli Queen Beryl! Producentem jest Walt Disney. No comments!



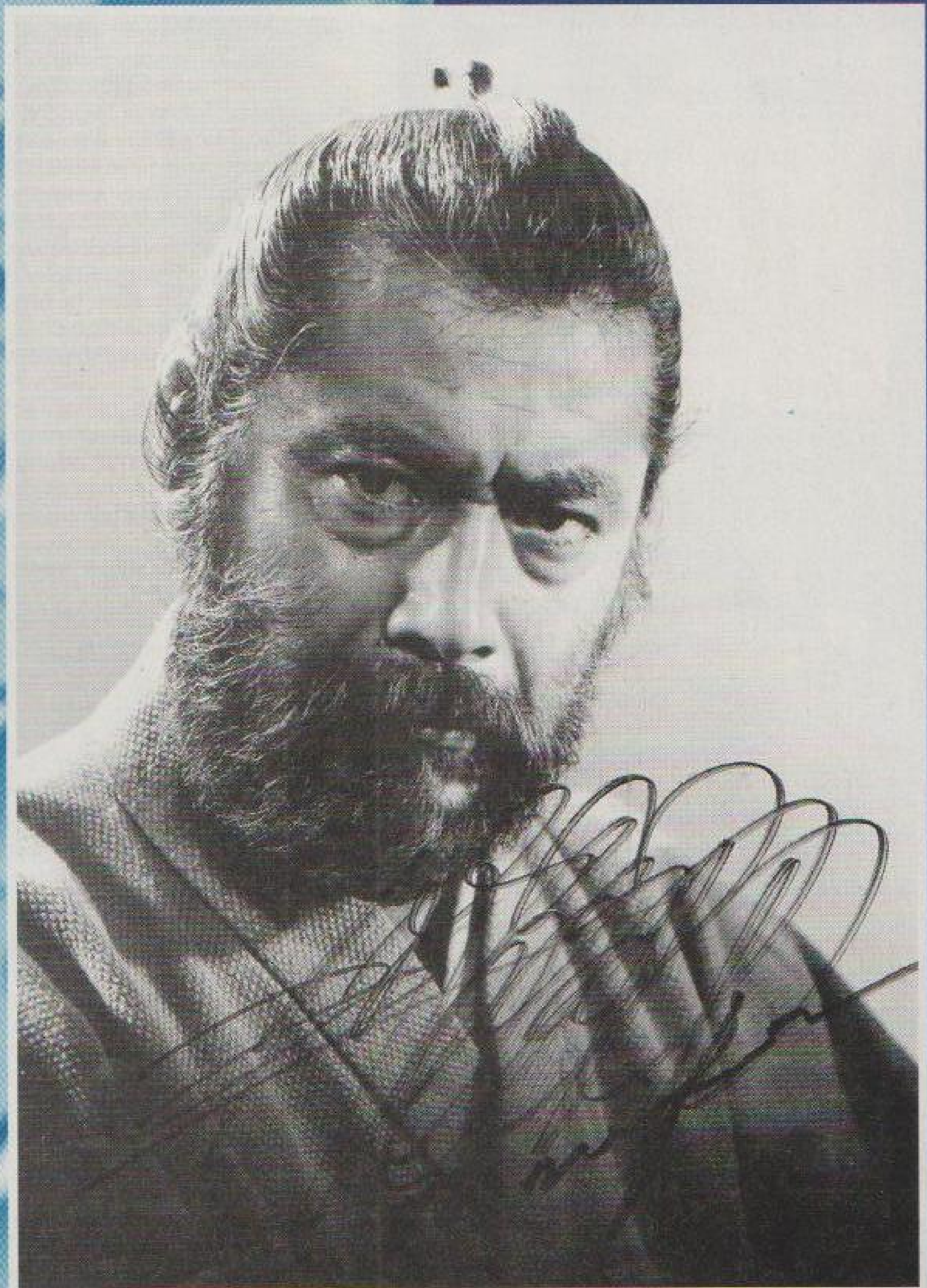
Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

„TAMAGOTCHI THE MOVIE!"

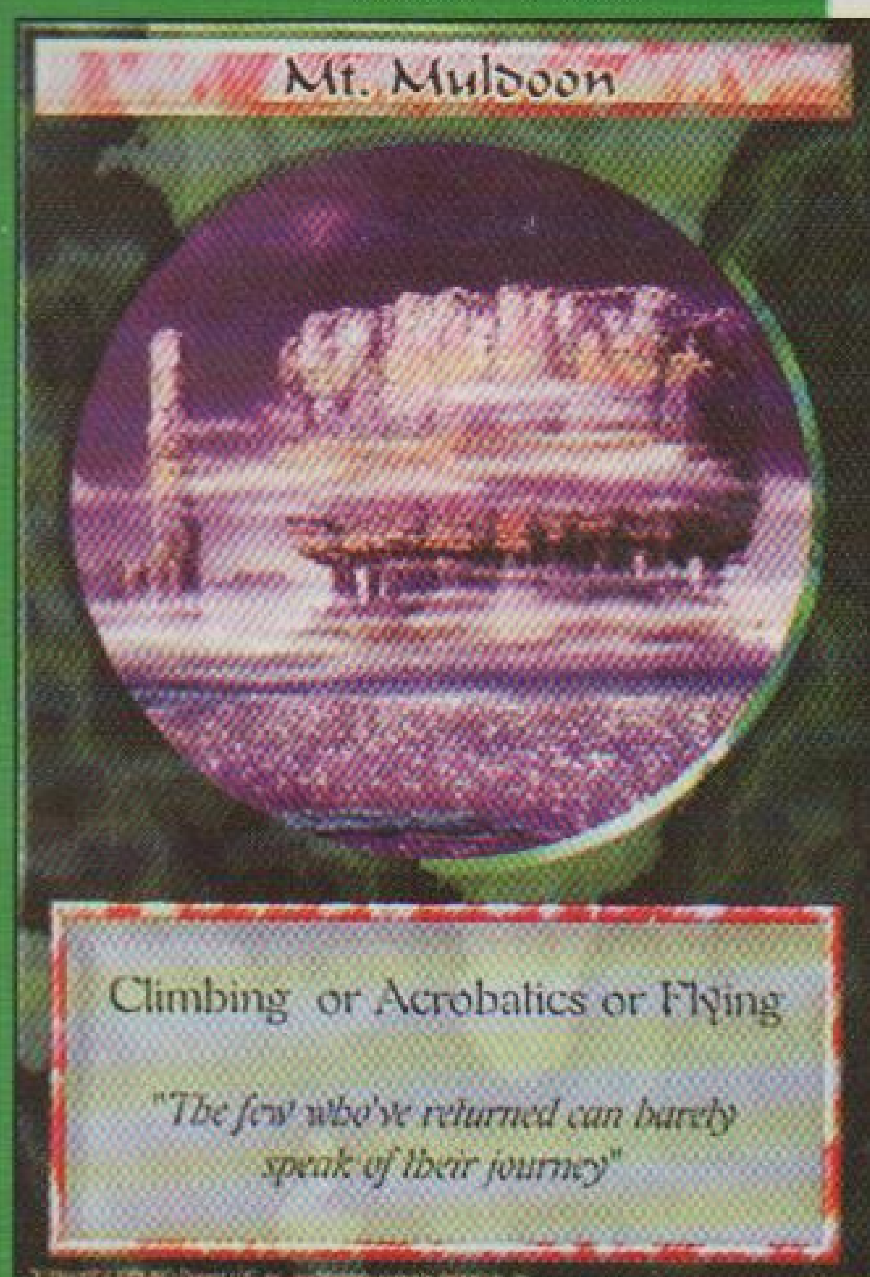
Wszyscy kochają Tamogotchi. Każdy gra z nimi, zajmuje się nimi, sprząta ich odchody i je hoduje. Ale czy ktokolwiek wie skąd się wzięły te stworzenia? Na to pytanie odpowie nam film, który po raz pierwszy zaprezentowano podczas Toei's Summer Animation Festival. Opowieść filmową zaczyna historia o Dr Bonzo, który - wystrychnięty na dudka wiele razy przez potencjalne przyszłe kandydatki na żonę - wpada w depresję. Wtedy właśnie spotyka UFO, które posiada... tamagotchi.



Akira Kurosawa



W Pierwszy Dzień Świąt, wszystkie programy informacyjne na świecie podały smutną wiadomość o śmierci jednego z największych, a wielu twierdzi z całą stanowczością, że największego japońskiego aktora - Toshiro Mifune. 77 letni aktor zmarł w Tokio po długiej chorobie. Krytycy twierdzą, że aktor był ostatnią japońską gwiazdą filmową, a jego śmierć zamyka złoty rozdział w historii japońskiego kina. Mifune pozostawił po sobie ponad 130 filmów i wciąż żywą legendę, którą stał się już za życia, dzięki swojemu talentowi i uczestnictwie w wielu dziełach wielkiego twórcy filmowego - Akiry Kurosawy. Sławny reżyser powiedział: „Nie spodziewałem się, że umrze przede mną. Chciałem mu powiedzieć, że był naprawdę cudownym i wspaniałym aktorem i że nie ma lepszego od niego". Tym z Was, którzy bliżej zainteresowani są sylwetką wielkiego artysty, polecamy artykuł w Kawaii nr 3. Padła również propozycja, aby na naszych łamach zająć się klasyką japońskiego kina. Co powiecie na 1-2 strony w Kawaii? To naprawdę bardzo intrygujący temat. Napiszcie, co o tym sądzicie.
PS. Telewizja Polsat wyemitowała w styczniu film pełnometrażowy pt. „Szogun" z Toshiro Mifune w roli tytułowej. W chwili obecnej w ramach powtórki trwa emisja serialu, na podstawie którego powstał ten film. Serial można oglądać w każdą niedzielę o godz. 11.30 - polecamy, naprawdę warto!







Ani-Mayhem

Szczypta historii

Systemy gier karcianych nie są niczym nowym. W środowisku graczy RPG znane są już od dawna m.in dzięki takim wynalazkom, jak sławny, nie tylko w formie kart, Magic: the Gathering. Będąc jeszcze zielonym w tym temacie często dziwiłem się widząc grupkę rasowych, długowłosych graczy ze swoimi klaserami, dokonujących pokątnie niejasnych transakcji. - „Pancerz Zoltrix dodaje dwa punkty do obrony, pyli ci się, bierzesz! Nie, mój Wojownik Senaj ma tylko trzy punkty mocy, potrzebuję Kryształów Potęgi, nie podołam bez nich." - Widok taki, choć nie był częstym, zdarzał się. Panoszący się wszędzie rodzimy ciemnogród skutecznie likwidował rzesze polskich graczy prostym faktem - systemy karciane były w języku angielskim. Rzecz stanęła w innym świetle z chwilą wydania spolszczonej wersji dość popularnej gry - Doom Troper. Krainy swawoli i nieznanych dotąd uciech stanęły otworem przed polską młodzieżą. Dla niektórych była to wspaniała rozrywka, dla innych uzależniający obiekt pożądania, a dla jeszcze innych cudowna maszynka do robienia pieniędzy. W niektórych kręgach rozpętało się szaleństwo, terror, mania karciana. Kolekcjonerskie żądze, chęć zdobycia najrzadszych kart, zastraszanie małolatów, czarny rynek - to były czasy! Lecz karty, tak jak zresztą każde szaleństwo, przeszły do codzienności; co nie oznacza, że przestały już bawić. Nadal są świetną rozrywką, tyle, że nie musicie już się obawiać, że po wyjściu ze sklepu dopadnie Was jakaś mafia (no, kłóciłbym się - dop Jedi), obleje benzyną i ograbi z połowy talii.

Karty, w krótkim czasie okazały się dość obfitym źródłem dochodów, zaczęło więc pojawiać się coraz więcej systemów, Bazowały one na znanych książkach, filmach czy grach RPG i prędzej czy później musiała się też pojawić gra opierająca się na popularnych anime. Taką właśnie grą jest Ani-Mayhem.

Świat się rozpada, wokół panuje zniszczenie - makabra. Wyborowy gracz karciany pokieruje nieustraszoną drużyną złożoną z bohaterów anime. Zmuszeni będą stawić czoła niezliczonym przeciwnikom, przeciwnościom losu, a także innym zawodnikom. Będą przemierzali nie tylko inne krainy i inne światy, ale i inne wymiary. W miarę postępów zdobędą coraz bardziej przydatny ekwipunek i potężne moce. A wszystkim będzie przyświecał jeden cel - znalezienie jak największej ilości cennych przedmiotów, takich jak na przykład... ręcznik. Puszysty, mięciutki, różowy ręcznik. Od razu czuć ten unikalny mangowy klimat - mocna strona gry.

Dwa dag. konstrukcji

Ani-Mayhem jest grą kolekcjonerską. Zdobywa się ją kupując specjalne zestawy, w których karty przydzielane są losowo. Są dwa rodzaje zestawów - startery i boostery. Starter jest zestawem podstawowym i nie należy bez niego rozpoczynać gry. Ten zestaw zawiera siedemdziesiąt pięć kart, w czym czterdzieści osiem jest powszechnych , dwadzieścia trzy rzadkie i trzy wyjątkowe. Znajduje się tam również oryginalna angielska instrukcja, ale firma wydająca grę w Polsce dodała do niej broszurę w naszym języku. Nie jest to przetłumaczona instrukcja, a jedynie rozpisanie ogólnych zasad gry, oraz uzupełnienie instrukcji podstawowej. W boosterze znajduje się pięć kart powszechnych, trzy rzadkie i jedna wyjątkowa. Na początku, gdy mamy jeszcze mało kart, można zaopatrzyć się w więcej niż jeden starter w celu zdobycia jak największej ilości kart. Ilościowo wychodzi taniej, ale po przeliczeniu okazuje się, że w zestawie podstawowym karty wyjątkowe (z reguły bardzo cenne) trafiają się, jedna na dwadzieścia pięć pozostałych kart, gdy tymczasem w boosterze otrzymujemy jedną wyjątkową kartę na dziewięć pozostałych. Oczywiście karty w boosterach są proporcjonalnie o wiele droższe od tych w starterach. Grać jednak się nie da bez kupowania kolejnych zestawów. Karty wyjątkowe są... wyjątkowe i gra nie będzie sprawiała tak dużej przyjemności zawodnikowi, który ma ich mało jak temu, który uzbierał ich więcej. Im większa różnorodność kart i im więcej w talii jest kart wyjątkowych tym gracz ma większą swobodę działania, większe możliwości i lepszą zabawę. Gra pokazuje wszystkie walory dopiero przy zawodnikach posiadających naprawdę bogate talie, należy więc poświęcić się trochę (i swoje portfele), a zauważycie, że w miarę zdobywania coraz bardziej wartościowych kart, grać będzie się Wam przyjemniej, a i Wasze szanse na wygraną się zwiększą. Na szczęście kupowanie boosterów nie jest jedyną drogą zdobycia pożądanych kart - można się wymieniać z kolegami lub wygrywać je w specjalnych grach. W takich przypadkach każdy zawodnik zrzuca jedną losowo wybraną kartę na kupkę, leżącą obrazkami do dołu, tak, że nikt nie widzi co się na niej znajduje. Rozpoczyna się normalna gra, a po jej zakończeniu zwycięzca zbiera całą kupkę. W ten sposób gra staje się bardziej emocjonująca, można wygrać coś wartościowego, ale można i wiele stracić. Oczywiście są też inne sposoby zdobywania kart, jak na przykład wymuszanie ich od niższych i słabszych graczy, ale... No cóż, jakkolwiek ich nie zdobędziecie, nowe karty przyniosą Wam wiele satysfakcji.

Pięć mll. zasad

Polski dodatek do instrukcji jest bardzo przydatny w poznawaniu ogólnych zasad, ale należy się również zapoznać z oryginalną instrukcją, przed-







stawia ona więcej szczegółów. Znajomość języka angielskiego jest również potrzebna podczas trwania samej gry. Na wszystkich kartach znajdują się opisy ich działania mające bezpośredni wpływ na rozgrywkę. Młodsi, czy słabsi adepci sztuki lingwistycznej mogą więc czuć się odrobinę zagubieni (chyba, że kupują grę dla obrazków na kartach). Radziłbym raczej sięgać po Ani-Mayhem osobom znającym przynajmniej podstawy (solidne) języka angielskiego.

W grze występuje sześć rodzajów kart: Miejsca, Walki, Bohaterowie, Przedmioty, Moce i Kłopoty. Miejsca pełnią funkcję głównych punktów, wokół, których będzie obracała się reszta kart. W nich znajdują się przedmioty, będące celem wyprawy bohaterów. Nie da się jednak zdobyć ich tak łatwo, niektóre Miejsca trzeba spenetrować do czego potrzebne są specjalne umiejętności. Inne Miejsca mogą atakować bohaterów, trzeba się wtedy oczywiście przed nimi bronić. Ale największymi przeszkodami, które staną na drodze graczy są karty Kłopotów. Nie dość, że utrudniają dostęp do danego Miejsca, to jeszcze przeważnie trzeba z nimi walczyć. Kiedy jednak pokonamy wszystkie kłopoty i tak może się okazać, że nie będziemy mogli wejść na dane miejsce, niektóre z nich znajdują się poza ziemią, a nawet w innych wymiarach. Wtedy potrzebne są specjalne zdolności lub ekwipunek. Na przykład do stanięcia na innej planecie potrzebna jest karta promu kosmicznego. Wśród Miejsc są jeszcze Schronienia do których mają dostęp tylko twoi bohaterowie, można się na nich bezpiecznie skryć. Bohaterowie to postacie reprezentujące gracza, każda z nich ma własne cechy i umiejętności. Niektórzy bohaterowie występują w dwóch formach, na przykład Ryo-Ohki (z Tenchi Muyo) może być zwierzęciem lub statkiem. Ciekawe jest umieszczenie pośród cech Bohaterów cechy takiej jak flirt, używanej podczas walki. Rola kart Kłopotów polega na utrudnianiu życia Bohaterom. Występują Kłopoty zwykłe, na przykład zamknięta brama do której otwarcia potrzebny jest klucz, ale są też i kłopoty walczące, z którymi trzeba stoczyć pojedynek. Pojedynek z wykorzystaniem cech walki i obrony odbywa się za pomocą kart Walki. Wyciąga się je losowo i mają one natychmiastowy wpływ na walkę, niektóre dodają Bohaterom siły, inne osłabiają przeciwników. Używają ich jednak nie tylko Bohaterowie, ale i Kłopoty, na które te karty Walki mają taki sam wpływ. Karty Mocy dzielą się na Ekwipunek, Efekt Natychmiastowy, Efekt Globalny i Efekt Trwały. Tymi kartami posługują się gracze, mają one wpływ na możliwości Bohaterów jednego i reszty zawodników. Ostatnim rodzajem kart są Przedmioty, ich zdobycie jest celem gry. Nie są one jednak jedynie trofeami, często pomagają Bohaterom wybrnąć z dręczących ich Kłopotów. Zwycięzcą gry jest zawodnik, który zakończy wyprawę z największą ilością Przedmiotów.

Nowością wśród zasad w grach karcianych jest na pewno możliwość gry jednoosobowej. Ani-Mayhem jest pierwszą grą, w której można spotkać taką opcję. Gracz wtedy nie walczy już z innymi zawodnikami i nie ściga się z nimi w poszukiwaniu przedmiotów, jego jedynymi przeciwnikami są kłopoty. Oczywiście gra wieloosobowa jest o wiele bardziej atrakcyjna, ale należy też spróbować i takiej możliwości. Nie ma wielkiej różnicy w przebiegu rozgrywki i nie trzeba się uczyć kolejnych zasad, a czas można spędzić przy tym naprawdę miło.

Piec trzydzieści minut

Ani-Mayhem wadana jest bardzo dobrze. Karty są z błyszczącego, twardego materiału podobnego do tego z którego są tłoczne polskie karty telefoniczne (a przy tym obrazki w Ani-Mayhem są o wiele ładniejsze). Gra się tym bardzo przyjemnie, karty są może odrobinę śliskie, ale za to bardzo estetyczne. Ilustracje, którymi opatrzone są karty zapożyczone zostały z takich filmów jak Bubblegum Crisis, El Hazard, Ranma 1/2 i Tenchi Muyo. Bohaterowie są dość sympatyczni, Kłopoty wyglądają groźnie, Miejsca zachęcają do ich zwiedzenia, a Przedmioty są... najczęściej są dziwne. Wśród postaci pojawiają się takie sławy jak Tenchi Masaki, Ryouko, Nene Romanova, czy Washu. Wszystko to jest bardzo kolorowe i często opatrzone cytatami z filmów. W grze występuje wiele humoru, to bardzo dobra cecha; gra się przez to lekko i przyjemnie. Poza tym większość istniejących już systemów karcianych traktuje rozgrywkę bardzo poważnie. Ani-Mayhem natomiast wnosi tu odrobinę nowego.

I jak smakuje?

Ani-Mayhem to kupa dobrej rozrywki, nie ma to jak zebrać się z kilkoma kolegami i porządnie im dokopać (jeżeli ma się dobrą talię). Bardzo ważne jest tu właśnie towarzystwo w którym gra się będzie odbywać. Nie można cały czas zagrywać się w trybie jednoosobowym, a więc jeżeli chcesz naprawdę poznać zalety takiej gry, a nie oglądać sobie tylko obrazki, musisz zebrać kilku innych, mających na to ochotę ludzi. Nie da też za bardzo się grać, gdy zaprosisz do siebie kolegę i dasz mu pół swojej talii z nadzieją na porządną rozgrywkę. Każdy z zawodników powinien dysponować własnymi kartami i powinno ich (kart) być jak najwięcej. Więc kiedy już znajdziesz kilku, w odpowiedni sposób reflektujących na grę z tobą przyjaciół i odkurzysz dywan (najlepiej gra się na podłodze) możesz spodziewać się naprawdę dobrej zabawy. Cześć.

Profuzjusz

Ani-Mayhem Produkcja: Pioneer LDC Inc.
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga























Gunsmith Cats 3

To już czwarty raz na łamach Kawaii spotyka cie się z serią Gunsmith Cats. Zapewne więc, większość z Was już dokładnie wie, kim są główne bohaterki i jakiego rodzaju jest film o którym tutaj mowa. Chicagowskie łowczynie nagród, Rally Vincent i May Hopkins, uzbrojone po zęby, zaciekle stają w obronie (zazwyczaj) prawa i niewinności. Co prawda robią to zwłaszcza ze względów finansowych, ale kto by dzisiaj postąpił inaczej? Akcja dzieje się współcześnie, nie ma tu statków kosmicznych, piratów, wielkiej miłości czy wampirów. Jest to najzwyklejszy (?) film sensacyjny, tyle, że w wydaniu anime.

Trzecia część filmu kontynuuje historię rozpoczętą w dwóch poprzednich; rozpoczyna się w momencie w którym zakończył się drugi odcinek. Rally i May lądują na „dywaniku" szefa policji po pościgu samochodowym i wielkiej eksplozji, w której rzekomo zginęła Natasha Radinov. Rosjanka była kobietą złą, silną i bezwzględną. Zabijała bez skrupułów, służyła w KGB i służbach specjalnych, nie znała litości, miała zieloną grzywkę i mięśnie większe od połowy dojrzałych mężczyzn oglądających ten film. Była ona jedną z tych „złotych" postaci, bez których nie byłoby filmów sensacyjnych. Naturalnie więc, okazuje się już w pierwszych minutach opowieści, że Natasha bez większych uszczerbków na zdrowiu uporała się z wybuchającym samochodem, który prowadziła i co więcej, planuje zemstę na osobach, które... hm. Rally strzelając do niej drasnęła ją w ucho, prosto w jej piękny, czerwony kolczyk. To sprawa honoru. Jednocześnie, kandydujący na stanowisko burmistrza Edward Hains w ramach swej umoralniającej kampanii wyborczej zamierza wręczyć nagrodę Rally i May za wzorową i bohaterską postawę społeczną. Oprócz tego detektyw prowadzący śledztwo w sprawie nielegalnego rozprowadzania broni wpada na trop jednoznacznie wskazujący na siatkę korupcji szerzącą się w pewnych wpływowych kręgach. Pokrętność polityczna jak zwykle sięga najwyższych szczebli. Kłopoty zwalają się na głowy głównych bohaterek, łuski pocisków spadają pod ich nogi, krew bryzga po ścianach, a trupy padają na prawo i lewo.

Film Gunsmith Cats, jak zresztą większość anime opiera się na komiksie; jest dość wierną jego adaptacją. Dla mangi charakterystyczna była szybkość rozgrywanych się wydarzeń, lekkość odbioru i perfekcyjne wykonanie. W filmie wszystkie te cechy zostały z powodzeniem oddane. Fabuła sklecona jest dość zręcznie, w sam raz jak dla takiej formy. Na całe szczęście nie zetkniemy się tu z żadnym szaleńcem chcącym wysadzić Ziemię, bohaterowie nie będą musieli ratować ludzkości przed złem, a wszechświat „pozostanie taki sam jak wcześniej". Otrzymujemy jedynie dwie zgrabne panny i kilku bandytów, co na pół godziny filmu w zupełności wystarcza. Masa szybkich i efektownych scen poprzetykana jest kilkoma wolniejszymi, stanowiącymi szkielet fabularny obrazu. W efekcie widz siada przed telewizorem, wciąga się w rozgrywane przed nim wydarzenia, pół godzinki mija, a on z westchnieniem „nieźle, nieźle" sięga po pilota. Tak właśnie chyba miało być-szybko, łatwo i przyjemnie.

Dodatkowo otrzymujemy to wszystko cudownie oprawione. Właściwie w filmie, choć nie rzuca się to w oczy, nie ma słabych ujęć. Nie są one też zbyt rewolucyjne, ale spełniają wszelkie kryteria, nie wiele można pod tym względem im zarzucić. Całość jest po prostu poprawna. Całe, i tak już bardzo dobre wykonanie, staje się jeszcze lepsze w chwilach, gdy akcja nabiera tempa. Dynamika filmu naprawdę robi wrażenie, a co ważniejsze - nie pozwala oderwać się od telewizora. Oglądamy pierwszą część, wrzucamy do magnetowidu następną, a potem, nie zdając sobie sprawy z mijającego czasu jeszcze jedną (jeżeli oczywiście mamy cały tryptyk). Jeżeli już porównywać wszystkie części filmu, to da się za-










uważyć, że tak do końca nie są one jedną całością. Zmienia się na przykład sam projekt postaci. Pierwsza część jest w tym wypadku najbardziej zbliżona do mangi. W drugiej subtelne zaokrąglenia zaczynają się wyostrzać, by w końcu stały się jeszcze bardziej kanciaste, schematyczne i nabrały „nowoczesnego" wyglądu. Inne są też klimaty poszczególnych filmów. Zaczyna się lekkim, niezobowiązującym kinem sensacyjnym. W kolejnym filmie akcja staje się odrobinę poważniejsza. Natomiast w części trzeciej, pomimo tradycyjnie dawkowanego humoru, klimat jest najbardziej ponury, często pada deszcz, leje się sporo krwi, a mordercze zamiary głównego wroga ukazywane są dosyć dosadnie za pomocą klasycznych „diabelskich uśmiechów".

Co do oprawy, to oczywiście jak na dzieło Sonody (autora mangi) przystało, wszystkie techniczne szczegóły zostały narysowane perfekcyjnie. Od wszelakiej broni poprzez autentyczne lokacje, aż do samochodów i wielu szczegółów, jak na przykład paczka papierosów na biurku.

Dosyć mocną stroną filmu jest również muzyka, a zwłaszcza utwory, początkowy i końcowy. Jest to taki rozrywkowy jazz kojarzący się od razu wszystkim z showmanami na Broadway'u. Muszę przyznać, że tu zostałem miło zaskoczony, spodziewałem się jakichś energicznych gitarowych kawałków, a tu... jazzik! I to całkiem niezły. Na dodatek cała czołówka wykonana jest dosyć niekonwencjonalnie; w stylu pop art lat sześćdziesiątych. Nie jest to Warhol, ale w połączeniu z współczesnym, teledyskowym montażem i bardzo dobrą muzyką wypada nader interesująco. Prawdę mówiąc to właśnie czołówka filmu zrobiła na mnie największe wrażenie, potem dzięki muzyce, napisy końcowe, a na końcu... sam film.

Wszystko to, czyli lekka fabuła w atrakcyjnym wykonaniu, składa się na pozycję rozrywkową, może nie koniecznie obowiązkową, ale na pewno wartą polecenia. Oczywiście wartą polecenia jedynie













jako pozycję rozrywkową-nic więcej. Można też spojrzeć na ten film pod innym kątem. Można nie traktować go jak kolejnego, „zwykłego" filmu sensacyjnego, bo to kazałoby nam stawiać go na półce razem z innymi tego typu dziełami, którymi zalewane są nasze kina, a zwłaszcza wypożyczalnie. Ale czy na pewno wyszłoby mu to na dobre? Tak naprawdę pod względem treści Gunsmith Cats nie wnosi do gatunku nic nowego, nie daje nam nic więcej niż dawałyby na przykład filmy z J.C. Van Dammem, żeby już nie porównywać go do popularnych seriali sensacyjnych. Słyszę już te krzyki od strony fanów tego filmu. Oczywiście, że nie jest to złe, nikt nie wymagał od niego aby był rewolucyjny czy przełomowy, chcę jedynie zdjąć klapki z oczu kilku nie do końca uświadomionym wielbicielom anime. Jeśli ktoś szuka w scenariuszu tego filmu czegoś, co wyróżniałoby go z nieco zużytego już kanonu, nie znajdzie tego. Wszystko jest absolutnie konwencjonalne, jedynie błyskotliwość formy może sprawiać wrażenie, że oglądamy coś nowego. Nie sięgajcie więc po ten film z nadziejami na „kino ambitne", nie takie jest jego przeznaczenie. Miał być lekki i przyjemny, a na tym polu spisuje się wyśmienicie, usiądźcie wygodnie i, jeśli lubicie filmy sensacyjne, dobrze się bawcie. Do widzenia.

Profuzjusz







Tytuł: Gunsmith Cats - część 3.
Chapter3: HIGH SPEED EDGE
Produkcja: Kenichi Sonoda/Kodansha/VAP/TBS
Dystrybucja: A.D. VISION/PLANET MANGA
Reżyseria: TAKESHI MORI
Scenariusz: ATSUJI KANEKO
Chara design: KENICHI SONODA
Czas: 30 minut
Dozwolone: 15

MACROSS
DO YOU REMEMBER LOVE?













THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS. The MOVIE:

Do You Remember Love?

Trudno powiedzieć cokolwiek o zjawisku zwanym „Macross", nie pisząc przy okazji o nim doktoratu. To temat-rzeka. Seriale telewizyjne, serie OAV, kilka kinowych filmów fabularnych. Pisze się o takich filmach, że są to pozycje kultowe.

Gdy zacząłem się wgłębiać w temat Macrossa, nagle stwierdziłem, że kultowym filmem może być (przytaczany chyba najczęściej przy tej okazji) „Akira". „Macross" to coś więcej. Seria która stworzyła własną chronologię czasu, własny świat, a wreszcie język, to już nie kult. To subkultura. Zdarzyło mi się trafić na opracowanie dotyczące kultury ludów Zentradi. Nawet ciekawe... Z obrazkami. Niestety nieczytelne. Bo napisane językiem Zentradi. Podobno na zjazdach „ortodoksyjnych" fanów „Macrossa" język ten jest językiem urzędowym. Gdy Redaktor Naczelny „Kawaii" poinformował mnie, że przygotowuje numer poświęcony w lwiej części „Macrossowi", nieco lżej mi się zrobiło na sercu, że nie jestem sam. Bo pisać o wszystkim absolutnie się nie da. Pozwolicie zatem, że skupię się na „Do You Remember Love?" (w skrócie DYRL).

Współczuję każdemu, kto nie znając początków sagi zasiada od razu do DYRL i usiłuje cokolwiek z tego, co widzi na ekranie, zrozumieć... Niewykonalne.

Tym bardziej, że jest DYRL filmem nietypowym. Powiela zasadniczo wątki serii telewizyjnej. Nie mówi prawie nic na temat genezy Macrossa. Skupia wątek wyłącznie na trzech osobach mimo, że w serialu przewinęło się ich dziesiątki. No, ale są to surowe prawa rządzące filmem fabularnym. 120 minut projekcji, jak na film animowany powstały w roku 1984, to i tak niezły kawałek roboty.

A zatem nie marnując więcej Twojego czasu Czytelniku i papieru naszego ulubionego miesięcznika...

Co powinniśmy wiedzieć, nim zasiądziemy (z wiedzą równą zero), przed ekranami telewizorów.

Zacznijmy od chronologii:

20 mld. lat przed naszą erą: Wielkie BUM. Wszechświat powiedział „Dzień dobry" i zaczął się rozrastać.

1 mln. lat przed naszą erą: W jednym z mikrokosmosów powstało życie. Początki PROTOKULTURY.

500 tys. lat przed naszą erą: Rok 1-szy Kalendarza Protokultury (PK)

2.400 rok PK: Statki z szybkością podświetlną początkują epokę kolonizacji gwiezdnej.

2.500 rok KP: Specjaliści od inżynierii genetycznej rozpoczynają masową produkcję broni biologicznej w postaci gigantów o nazwie Zentradi.

Czerwiec 1999 ne - Planeta Ziemia: W układ słoneczny wpada potężny meteoryt zidentyfikowany później jako ASS-1 (Alien Space Ship-1). Statek rozbija się o Ziemię w pobliżu wyspy Macross (stąd nazwa) i zostaje zaadoptowany przez zespoły militarne i naukowe U.N. (Narody Zjednoczone). Statek jest pusty, lecz reprezentuje wysoki poziom technologiczny. Obok statku tworzy się całe miasto (na wyspie) skupiające tysiące żołnierzy i cywilów pracujących nad projektem „Macross".



Styczeń 2009 r. ne - Prace zostają ukończone i statek zostaje ochrzczony imieniem SDF-1 „Macross"

2009 r. ne - Zentradi atakują Ziemię. Macross zostaje przygotowany do skoku teleportacyjnego na ciemną stronę księżyca, by podjąć obronę naszej planety. Niestety błąd operacyjny powoduje, że wraz z potężną dawką lądu, morza, jeziora, wyspy i powietrza, Macross ląduje w okolicach Plutona. Wszelkie środki łączności z Ziemią zostają bezpowrotnie zniszczone. Mieszkańcy wyspy zostają przeniesieni na pokład stacji (Macross to prawdziwy olbrzym), a załoga podejmuje desperacką próbę jak najszybszego powrotu na Ziemię.

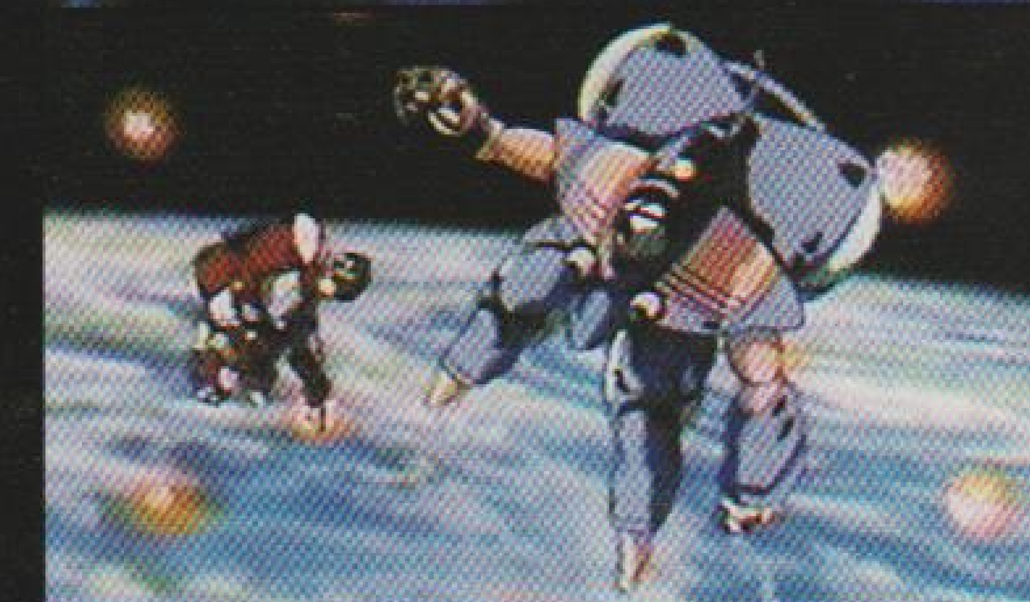
2010 r. ne - Jakby mało było Zentradi (rasa wyłącznie męska), do walki wkracza rasa Meltradi (dla odmiany kobiety). Obie rasy są gigantami.

Walcząc przeciwko Ziemi, walczą jednocześnie między sobą. Obie rasy pozbawione są wszelkich idei i wartości kulturowych. Ich przeznaczeniem jest walka, choć nikt nie pamięta już podstawy konfliktu. Ludzi nazywają Mikronami i są przerażeni ich kulturą (między innymi właśnie dlatego, że mężczyźni i kobiety żyją tutaj w razem).

2010 r. ne. - Armie obcych, jak się okazuje, walczą nie tyle o Ziemię, co o „Macrossa". Przypuszczają, że jest to statek rasy znanej im jako „Protokultura". Przechwycenie statku obie strony wiążą z możliwością wyjaśnienia zagadki ich pochodzenia, oraz zniszczenia wroga. W razie niemożności zdobycia informacji zawartych na „Macrossie", obie strony gotowe są go zniszczyć tylko po to, by ten nie wpadł w ręce konkurencji.

Ze strony Zentradi walkę z „Macrossem" prowadzą: Komandor Gorg Boldoza (chodząca superinteligentna tkanka mózgowa, stanowi właściwie główny ośrodek kontroli stacji inwazyjnej) oraz Kapitan Floty Britai 7081. Obaj zafascynowani są niezrozumiałymi dla nich, ludzkimi możliwościami. Zwłaszcza takimi, które powodują stuprocentowy spadek ich możliwości bojowych.















I tu zaczyna się nasza historia:

Nim ją opowiemy, pozwólcie sobie przedstawić najważniejszą chyba osobę występującą w fabule DYRL. Można by naturalnie dyskutować nad jej wpływem na rozwój wypadków. Ale jedno jest pewne. Osoba ta, a raczej osóbka, stanowić będzie przez większą część sagi „Macrossa" i fabuły DYRL najgroźniejszą broń „masowego porażania" wrogów. Sięgnijmy zatem do dokumentów i przedstawmy winnych:

MACROSS PERSONAL DATA BASE. TOP SECRET.

LINN MINMEI (ew. Linn Minmay)

Będąc w szkole, pracowała jako prosta kelnerka w chińskiej restauracji, marząc o karierze piosenkarki. Przeprowadziła się do swego wujostwa (wyspa South Ataria w pobliżu Macross), po tym jak stwierdziła, że ciotka lepiej niż rodzice rozumie jej marzenia. Przeżyła załamane nerwowe, po tym jak całe jej otoczenie zostało bezceremonialnie przeniesione, przy okazji teleportacji „Macrossa", na orbitę Plutona. Jej udział w tak zwanej I-szej Wojnie Kosmicznej, a zwłaszcza rola jaką odegrała w wielkiej bitwie z flotą Gorg Buldoza na orbicie Ziemskiej, zrobiły z niej żywą legendę, a wątek jej historii został wielokrotnie powtórzony w sadze. Do historii przeszła jej ostatnia trasa objazdowa Sayonara Concert Tour, nim zaciągnęła się na wyjazd kolonizacyjny Megaroad-01 w 2012 r. Ostatnie wiadomości o niej pochodzą z pokładu Megaroad-01 przed jego zaginięciem w 2016 r.

Linn Minmay:
Data urodzin: 10 października 1993
Miejsce urodzenia: Yokohama, Japonia
Pochodzenie: chińsko-japońskie
Grupa krwi: 0
Kolor włosów: brunetka
Wzrost/waga/wymiary: 158 cm/47 kg/80-58-87
Adres korespondencyjny:
Macross City, South Ataria Island; SDF-1 Macross, Macross City; SDF-2 Megaroad-01
Debiut i obsada: 1-szy epizod TV, DYRL, Flash Back
Seiyuu: Mari Iijima

A teraz: Chcecie bajki, oto bajka...

(Przypominam, że DYRL to skrót od „Do You Remember Love?", a SDFM - „Super Dimensional Fortress Macross"

Akcja DYRL rozpoczyna się w momencie, gdy „Macross" znajduje się w okolicach Saturna i całą mocą silników pędzi ku Ziemi, atakowany przez flotę Kapitana Britai 7081. Dowódca Zentradi usiłuje od początku rozwikłać problem emitowanych przez Mikrony (ludzi) dźwięków, które dezorganizują działania jego sił uderzeniowych. Zentradi nazywają to zjawisko „kulturą". Sami pozbawieni doznań estetycznych i ukierunkowani jedynie na walkę, lękają się wszystkiego co oddziaływuje na ich psychikę. Świadomi są, że stworzyło ich coś o nazwie „Protokultura" i uważają „kulturę" (cokolwiek by to nie znaczyło) swoich stwórców za niepokonaną broń. Obawiają się również, że Mikrony w jakiś sposób są spadkobiercami „Protokultury". Rozwiązania swoich problemów poszukują w danych posiadanych przez komputery „Macrossa".

Szczególnie jeden, obcy i dziwny ciąg dźwięków wydawany czasami przez Mikrony (ludzi), który wywołuje w atakujących załogach Zentradi paniczny lęk.

Tymczasem „Macross", chroniony przez swoją załogę i pilotów samotransformujących się myśliwców gwiezdnych typu VF-1A „Valkiria", pełną mocą silników przemierza układ słoneczny by bronić rodzinnej planety.

Wątek super stacji rozpoczyna się od koncertu poznanej przed momentem Linn Minmay. Najpopularniejszej piosenkarki SDFM.

Występ przerywa atak na stację. Do walki wyruszają myśliwce Macrossa typu VF-1A „Valkiria". Obcy wdzierają się na teren stacji. Następuje dekompresja pomieszczeń i wysysane powietrze porywa Linn. Na pomoc piosenkarce rusza kapral Hikaru Ichijo, pilot myśliwca Skull One. Wybuch któregoś z sektorów odcina oboje od stacji. Mijają trzy dni, podczas których Linn i Hi-











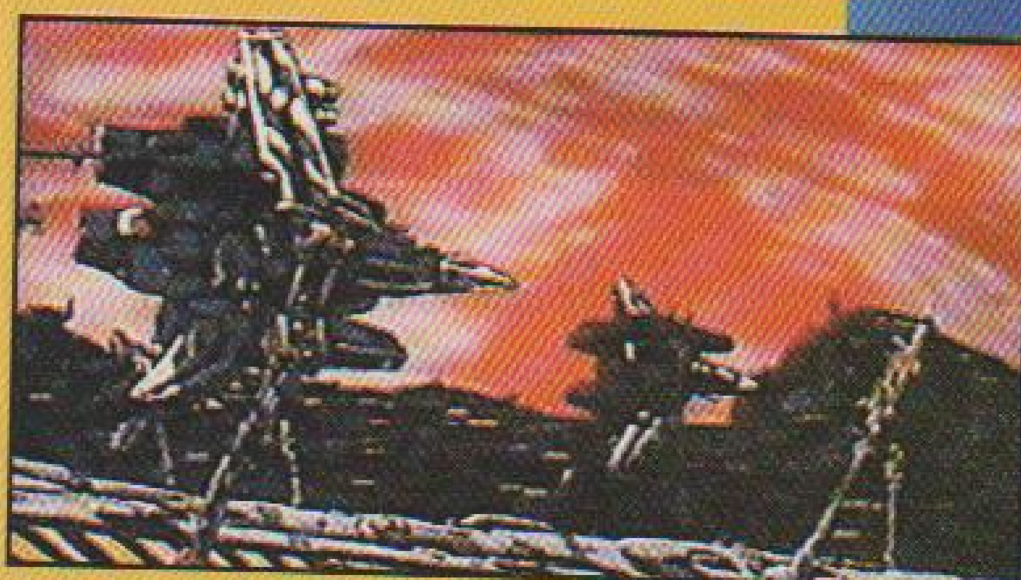








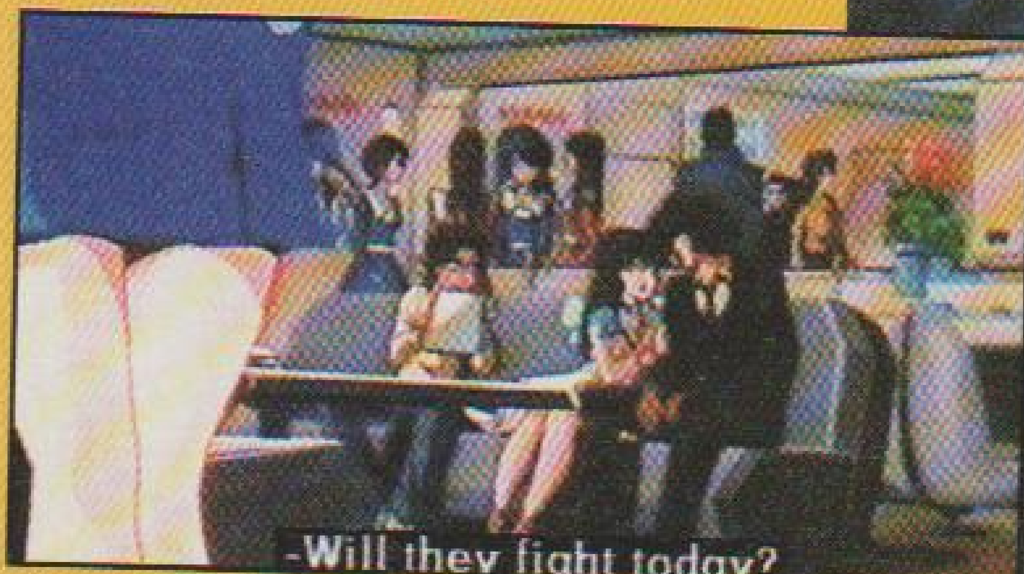












karu poznają się bliżej. On okazuje się jej zagorzałym fanem i posiadaczem wszelkich możliwych plakatów piosenkarki.

Ekipy ratunkowe docierają do naszej pary w momencie, gdy nieświadomi obserwujących ich ludzi (i dziennikarzy) całują się (tak naprawdę Linn pokazywała pilotowi jak kręci się reklamy).

Ich zdjęcia obiegają całą pokładową prasę. Przyjaciele Hikaru, dumni z kolegi, który całował marzenie całej stacji, nie dają mu spokoju. Rozwojowi romansu z niepokojem przygląda się bezpośredni dowódca pilota, porucznik Misa Hayase (kobieta, gdyby ktoś nie stwierdził tego po egzotycznym imieniu). Jej uczucia do Hikaru są niezbyt jasne. Jak dotąd, okazała się bowiem dosyć zapobiegliwym dowódcą, radykalnie przykracającym bojowe wyskoki naszego bohatera.

Akcja nabiera ostrzejszego tempa, gdy Hikaru i Linn zostają zaskoczeni przez Zentradi w trakcie romantycznej wycieczki na pokładzie szkoleniowej „Valkirii". Statek nie jest uzbrojony i na pomoc mocno przestraszonej parce wyruszają: porucznik Hayase, najbliższy przyjaciel Hikaru Roy i menedżer Linn.

Interwencja okazuje się nie w pełni udana, bowiem po krótkiej walce obie załogi dostają się do niewoli Britai 7081. Obserwujący ludzi Zentradi przyglądają się swojej zdobyczy z niepokojem. Niezrozumiałe są dla nich ludzkie zachowania, przyjaźń, poświęcenie i najprostsze gesty damsko-męskiej sympatii. Pocałunek omal nie przyprawia dowództwa o zawał.

W celu dalszej obserwacji, ludzie zostają rozdzieleni i skierowani do cel. Podczas transportu są świadkami ataku Meltradi, gigantycznych kobiet w uzbrojonych po zęby kosmicznych skafandrach. Wbrew plotkom o słabej płci, komandoski leją równo swoich męskich pobratymców, co umożliwia pilotom ucieczkę. Niestety Linn zostaje odwieziona w innym kierunku i możliwość udzielenia jej pomocy spada do zera. Ludziom udaje się odnaleźć porzucone „Valkirie" i odpalić silniki. Podczas interwencji strażników ginie Roy.

Hikaru w towarzystwie porucznik Misy Hayase zamiast po prostu uciec, teleportują się wewnątrz stacji i lądują na planecie, która okazuje się Ziemią.

Rekonesans załamuje oboje. Planeta jest kompletnie zniszczona i bez śladów życia. Największe miasta leżą w gruzach. Dodatkowo Misa przeżywa załamanie emocjonalne. Choruje i nie chce jeść. Dochodzi do kłótni... Wybuch długo skrywanych uczuć powoduje wyznania miłosne obu naszych bohaterów. Prócz moralnego kaca niewiele to zmienia, bowiem łączności z Macrossem jak nie było, tak nie ma. Niespodziewanie piloci odnajdują ruiny wynurzonego z dna morza





miasta. Wielka konstrukcja jest kompletnie zniszczona, ale pobudzone na moment zasilanie odkrywa rąbek tajemnicy kosmicznego konfliktu.

Zentradi, Mentradi i ludzie okazują się być potomkami tej samej kultury gwiezdnej, żyjącej w przekazach jako „Protokultura". Jej członkowie, przerażeni tym co zrobili z rasami gigantów tworząc z nich maszyny bojowe, przybyli na Ziemię. Ich dziełem są ludzie i oni też są pełnymi psy-







chicznymi spadkobiercami kosmicznej cywilizacji. Porucznik Hayase znajduje w ruinach dziwny zapis, gdy na Ziemi ląduje „Macross". Radość zostaje zakłócona pojawieniem się Zentradi i w chwilę potem Meltradi. Uszkodzony „Macross" wymaga naprawy. Jednostki kobiet zaczynają odnosić spektakularne zwycięstwo (łoją chłopów aż miło), gdy nagle przerażone emitowaną przez Zentradi piosenką Minmay teleportują się w kosmos.

Dowództwo Zentradi i ludzie postanawiają podjąć kroki pokojowe. Rozmowy między naukowcami obu ras wykazują, że mają wspólnych przodków. Przedstawiciele „Protokultury" po przybyciu na Ziemię opracowali technologię zmniejszania organizmów żywych i tak powstał Mikron, czyli człowiek.

Krótki okres pokoju zostaje przerwany, gdy na orbicie okołoziemskiej pojawia się stacja Gorga Buldoza. Najwyższe dowództwo Zentradi nie chce słyszeć o zawieszeniu broni. Dodatkowo teleportują się w jego okolice Meltradi. Obie strony pragną przejąć lub zniszczyt „Macrossa". Ludzie wyruszają do ostatniego boju. „Macross", mimo ogromu, wygląda niepozornie wobec ciągnących się po kosmiczny horyzont statków gigantów obu płci. Dodatkowo, na stacji bohaterowie miłosnego trójkąta mają kłopoty i sytuacja ginącej ludzkości niewiele zdaje się ich obchodzić. Hikaru jak najłagodniej usiłuje wytłumaczyć uwolnionej Minmay, że ich związek był tylko chwilową fascynacją. Porucznik Hayase odcyfrowuje znalezioną w opuszczonym mieście wiadomość. Ze zdumieniem stwierdza, że to piosenka. Załamana, zakochana w Hikaru Linn odmawia jej wykonania. Życie straciło dla niej sens. Hikaru podczas roz-

mowy odwołuje się do obowiązku, wobec resztek zgromadzonej na „Macrossie" ludzkości. Nic nie pomaga... Dopiero bezceremonialny, ale jakże japoński w wymowie policzek, doprowadza rozhisteryzowaną piosenkarkę do normy. Obiecuje zaśpiewać...

Bitwa zmienia się diametralnie. Słowa starej piosenki, zapisane gdzieś w głębi psychiki gigantów, przywracają im „ludzkie" cechy. Wojna traci sens. Zasłuchani w melodię przestają walczyć. Jedynie stacja Gorga Buldoza wciąż sypie rakietami i morderczymi snopami laserów. Britai 7081 zmienia strategię. Postanawia bronić „Macrossa" i tego co może im ofiarować, za wszelką cenę. Jego myśliwce wespół ze statkami Meltradi i „Macrossem" atakują stację Buldoza. Macross po szaleńczym rajdzie przebija się do wnętrza stacji i wypuszcza „Valkirię Skull One" prowadzoną przez Hikaru w labirynt korytarzy. Ostatni atak... Ostatni strzał... Pokój... I ciągle brzmiąca w uszach i sercach miłosna piosenka pozostawiona przez dawno wymarłą rasę... (jedna z najpiękniejszych scen, jaką widziałem... dop. Jedi)



Można zarzucać DYRL niezbyt obfitującą w fajerwerki akcję. Tracącą myszką fabułę. Ale możecie mi wierzyć. Jest to naprawdę kawał dobrego i solidnie zrealizowanego kina. Strzelaniny, odpalanie rakiet kreślących w ciemnościach skomplikowane krzywe, transformacje „Valkirii", są jedynie tłem dla prawdziwej akcji. Tej stawiającej na człowieka i potęgę jego uczuć. Wszystko polane sosem wspaniałej muzyki. Nie szarpiącego nerwy rock'n rolla. Porównanie nasuwa mi się tylko jedno. Równie wspaniale były tylko walce Straussa, w tle krążących stacji orbitalnych w „2001 - Odyseja kosmiczna" S. Kubricka. Czy zawarty tam ładunek fantastyki był przez to trywialny?

Wyjaśnijmy może jeszcze, dlaczego DYRL nie powiela wątków początkowych „Macrossa". Otóż ten film nie powstał tak naprawdę, dla przeciętnego widza. Jako część legendy musi się trzymać jej zasad. Również to, że nakręcono go w 1984 r. jest wiadomością dla zamydlenia oczu niewiernych.

Według chronologii sagi „SDFM DYRL" powstał w roku 2031. Został nakręcony dla mieszkańców Nowego Porządku w hołdzie bohaterom walki z Gorgiem Boldoza i flotą Zentradi. Był w 2031 roku prawdziwym hitem i wywołał ponowne zainteresowanie postacią Linn Minmay zaginionej w rejonie Drogi Mlecznej podczas wyprawy SDFM Megaroad-01.

I tak na koniec. W razie ataku Zentradi na Ziemię, (to już za 11 lat). Dla osób zainteresowanych obroną Ziemi (i dysponujących głosami na miarę Linn Minmay), podajemy pierwszą zwrotkę piosenki, która skruszyła serca najeźdźców, i potem wielokrotnie broniła naszej błękitnej planety. Tekst piszemy w brzmieniu fonetycznym (przeprowadzone ankiety wykazały zadziwiająco niski poziom osób potrafiących czytać japońskie krzaczki) z luźnym polskim tłumaczeniem.

Niech ukryta w niej Moc będzie z Wami...

Darek i Ala Styrna

Ai, Oboete imasu ka?

Ima, anata-no koe ga kikoeru
„Koko ni oide „ to
Samishisa ni, makeso na , watashi ni
Ima, anata-no sugata ga mieru
Aruite kuru
Me o tojite, matte iru, watashi ni
Kino made, namida de kumotteta,
Kokoro wa ima...

Oboette imasu ka, me to me ga atta toki o
Oboette imasu ka, te to te ga fureatta toki o
Sore wa hajimete mo, ai-no tabidachi deshita
I love you so...

Czy pamiętasz miłość?

Teraz, mogę słyszeć twój głos
mówisz „Przyjdź tu"
Samotny i przegrany (dla mnie)
Teraz, widzę twoją postać
przechodzącą obok
z przymkniętymi oczyma, wyczekującą (dla mnie)

Do wczoraj, z sercem w chmurach i łzach, lecz teraz...

Czy pamiętasz, (czas) gdy spotkaliśmy się oczyma?
Czy pamiętasz (czas), gdy dotknęliśmy się dłońmi?
To był (również) początek, naszej miłosnej podróży
Tak (bardzo) cię kocham...













MACROSS - DO YOU REMEMBER LOVE?
Produkcja: Big West/Tatsunoko
Dystrybucja: Kiseki Films
Reżyseria: Shoji Kawamori
Chara Design: Haruhiko Mikimoto
Czas: 112 minut
Dozwolone: 12











Princess MINERVA













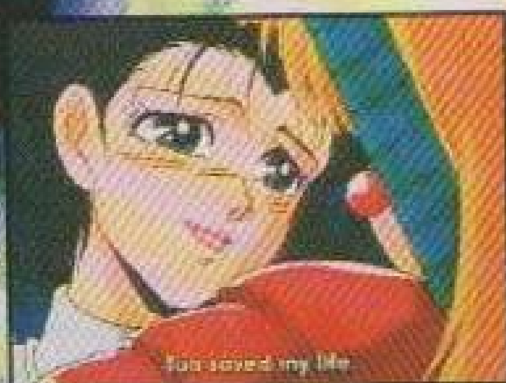


Na pewno wielu z Was marzyło kiedyś o wcieleniu się w postać dzielnego rycerza. O przemierzaniu bezkresnych krain, pełnych orków i goblinów. O śmiertelnie niebezpiecznych pojedynkach ze smokami, potworami z głębin i rasą walecznych, kamiennych stworów. No i oczywiście o ratowaniu pięknych księżniczek z rąk okrutnych magów. W swoich głowach staczaliście krwawe pojedynki z jednookimi wojownikami, wyruszaliście na poszukiwania bezcennych artefaktów i penetrowaliście podziemne jaskinie, w których ludożercze pająki broniły magicznych ksiąg. Prawdę mówiąc mnie te rzeczy nigdy nie pociągały (do czasu kiedy zacząłem grać w RPG). Jednakże, wiele ludzi poświęca tym marzeniom całe swoje życie, noszą w sobie żyłkę poszukiwacza przygód od urodzenia do śmierci. Właśnie tacy jak oni stworzyli tą bajeczną odnogę fantastyki (a właściwie całą fantastykę) - fantasy.

Fantasy to od początku do końca owoc ludzkiej wyobraźni, krainy, całe światy powstałe w głowach zapalonych marzycieli. Prawdziwe fantasy nie ma nic wspólnego z bieżącą rzeczywistością, przeważnie wypełnione jest po brzegi smokami, trollami, elfami, bohaterami i księżniczkami, za którymi bohaterowie ganiają z wywieszonymi językami (i toporami). Zawsze jest też zło i dobro, bez ustanku walczące między sobą. Cała ta idea może wydawać się dziwaczna, może wydawać się prosta, ale z pewnością nie można powiedzieć, że jest bezużyteczna. Stanowi ona ucieczkę od wypełnionej zmartwieniami codzienności, wszystkie te głupie smoki mają w sobie to, co pozwala oderwać się na chwilę od doczesnych problemów. Środek ten jest całkiem ciekawy w działaniu, tak więc sprzedaje się nieźle. Występuje wszędzie; w książkach, filmach, grach, komiksach, obrazach, poezji, itd... Również w anime spotkamy sporo przedstawicieli fantasy, jak na przykład film Princess Minevra.
W małym królestwie Wisler życie płynie wolno i spokojnie. Są mieszczanie, są wieśniacy, jest władca królestwa (tradycyjny, z brodą), jest jego córka, księżniczka Minerva (tradycyjna, długonoga blondynka) i są też oczywiście kłopoty (także tradycyjne, zły czarownik). Cała akcja skupia się wokół tytułowej księżniczki, jest ona bowiem na tyle godna uwagi, że jak głosi napis na okładce kasety, potrafi obronić się sama. Jak to możliwe? Owszem, Minerva jest piękna i jest blondynką, ale oprócz tego posiada jeszcze ukrytą tożsamość, w wymagających tego sytuacjach zmienia się w zamaskowaną wojowniczkę - Cutey Kamen. Potrafi doskonale władać mieczem, ma niebywałe zdolności akrobatyczne, a na dodatek uczy się posługiwać magią. Ma więc zadatki na prawdziwą bohaterkę tyle, że... nie ma gdzie ich wykorzystać. W Wislerze nic się nie dzieje, nie ma żadnych bandytów, nie ma złych ludzi (a ona narzeka), jest to po prostu jedno z tych królestw, w których każda normalna, waleczna księżniczka nie ma nic do roboty. Sytuacja jednak wkrótce się zmieni, bo właśnie pewien okrutnie zły czarownik, a raczej czarowniczka, czy czarodziejka, bo jest to kobieta, tak więc okrutnie zła, a właściwie zła do granic możliwości czarodziejka zamierza położyć swe straszliwie plugawe i splamione krwią niewinnych istot łapska na pięknej, bogu ducha winnej i bezpretensjonalnie szlachetnej księżniczce Minervie, a swoją drogą słyszałem, że częste używanie przymiotników i dopełnień oraz nadmierne wydłużanie i nielogiczne gmatwanie zdań w wypowiedzi ma wywołać u czytelnika uczucie pokory, maleńkości, zagubienia i według większości sekt religijnych skłonić do systematycznego ofiarowania datków na rzecz danej, manipulującej jednostki, głównie w celach zdrożnych i niemoralnych... Działa? Czy czujecie, że jesteście pod moją kontrolą? Jeżeli tak, to symboliczne sumy pieniężne proszę składać w redakcji, w kopertach z dopiskiem „O lepsze jutro $$$". Jeżeli nie, to posłuchajcie, co dzieje się dalej w filmie. Otóż

księżniczka postanawia zatrudnić sobie kilku ochroniarzy (tak, „potrafi obronić się sama", a wynajmuje ochroniarzy, no cóż, nie ja to wymyślałem). Tak więc, zostają zorganizowane zawody, na których spośród walczących zawodników będą wyłonieni ci najlepsi, którzy staną się osobistą strażą księżniczki. W międzyczasie zła czarodziejka Dyanstar przygotowuje swój okrutny plan porwania Minervy, wszystkie jej zamiary jednak spełzną na niczym, ponieważ przez pomyłkę nie dojdzie do porwania księżniczki lecz jej guwernantki. W takiej sytuacji, jak nie trudno się domyślić, Minevra, a raczej Cutey Kamen wraz ze swoimi ochroniarzami, wyrusza na odsiecz niosąc pomoc swej przyjaciółce.











Film został narysowany dosyć przeciętnie, nie reprezentuje zbyt wysokiego poziomu, ale nie jest to też kompletne dno. Postacie zaprojektowane zostały bardzo przyjemnie, kobiety przez cały film biegają w bikini. Tak, to jest przyjemne. Odrobię nieprzyjemny może jedynie wydać się pewien czarownik, nauczyciel Dyanstar. Jest on zgrzybiałym staruchem owiniętym w brudną szmatę, wygląda na trochę łykowatego, a na dodatek oko mu się świeci. Ohyda. Pomimo to jest w filmie dość kobieco, jedyny chłopak, którego postać została bardziej przybliżona, nie zagościł nawet na okładce kasety. Na dodatek wszystko tu jest strasznie milutkie, nie posunięto się jednak do przesady, atmosfera filmu nie jest mdła, a jedynie sympatyczna. Oprócz tego cała oprawa jest bardzo kolorowa, co pozwala na przykład scenom pojedynków magicznych osiągnąć dodatkową widowiskowość.

Muzyka również wyróżnia się w pewien sposób, niestety w sposób negatywny. Nie jest na tyle spokojna i nie rzucająca się w uszy, by można ją było pominąć. Prawdę mówiąc wywarła na mnie wrażenie kiczowatej. Dość kiepskie tematy muzyczne wykonano bardzo dziarsko, energicznie i sztucznie. Nie wiem jak to określić, ale wszystkie dźwięki brzmią... jakoś tak „plastikowo". Nie wiem również dlaczego, ale cała muzyka kojarzyła mi się z tymi obrzydliwymi ogrodowymi krasnalami, kupowanymi hurtowo przez niemieckich turystów. Jednocześnie chciałbym przeprosić wszystkich czytelników, którzy mają w swoim ogrodzie obrzydliwego ogrodowego krasnala, wyraziłem tu jedynie swój osobisty pogląd na krasnala i jeżeli ktoś poczuł się urażony udzielam mu personalnego rabatu w wysokości dziesięciu procent, które może sobie odliczyć od sumy pieniężnej, którą to prześle do redakcji w kopercie „O lepsze jutro $$$". Jednak powyższe zdania na temat muzyki przechodziły mi przez gardło bardzo ciężko, a to dlatego, że skomponował ją sam Kenji Kawai, autor muzyki do między innymi Ranmy 1/2 i Ghost in the Shell. Kompozytora tego bardzo cenię, ścieżka dźwiękowa z GITS'a wywarła na mnie olbrzymie wrażenie, jednak starałem się być obiektywnym. W ten sposób porównałem muzykę Kenjiego do krasnali ogrodowych... hmm, zawsze możecie powiedzieć, że się nie znam.

Film, jak już wiecie, utrzymany jest w konwencji fantasy i konwencja ta jest tu całkowicie konwencjonalna. Pojawia się cały przekrój fantastycznego społeczeństwa, mamy wojowniczkę, rycerza, łowcę nagród, zakonnicę, straganiarza, elfa, dobrą księżniczkę, złego czarodzieja, króla i parę innych chodzących schematów. Fabuła również jest bardzo prosta, co nie oznacza, że nie jest godna uwagi, po prostu zwalnia od zbędnego myślenia (na co przecież każdy ma czasem ochotę). Co do samej historii, to anime opiera się na komiksie i przed powstaniem filmu została jeszcze zrobiona na jego podstawie konsolowa gra RPG.

Najmocniejszą stroną Princess Minevra jest nie do końca poważne potraktowanie tematu. Z pośród wielu dowcipów wyłania się nawet parodia. Cutey Kamen jest tak naprawdę niczym innym jak parodią innej znanej postaci - Cutey Honey. Chociaż podczas oglądania filmu nie pękałem ze śmiechu, to humor w nim zawarty przynajmniej mnie nie irytował, byłem natomiast lekko rozbawiony, mniej więcej tak :). Starszy widz może potraktować ten film jako leciutką komedię. Młodszy będzie miał przy nim kupę zabawy. I to właśnie młodym otaku polecam Princess Minevra, opowieść ta jest w sam raz dla nich. Jest kolorowo, bajecznie, milutko i z pewnością młodych ludzi nie zrażają w takim stopniu ogrodowe krasnale. Obraz jednak odrobinę traci na uroku podczas magicznych pojedynków, te twórcy przedstawili mniej żartobliwie. Podeszli do nich trochę w stylu Sailor Moon, co wobec parodystycznego harakteru filmu można było wykożystać w inny sposób. Jestem jednak pewien, że młodej widowni to nie zrazi, życzę więc dobrej zabawy, zabawy wręcz wyśmienitej i nieustającej, prosząc jednocześnie o pokorne, a więc bezsprzeczne zabranie się do wypełniania kopert kieszonkowymi oraz pensjami i odszkodowaniami (ewentualnie rentami), a gdy zostanie to już wykonane, proponuję z owym artykułem w dłoniach odwiedzić sąsiadów z najbliższych trzech ulic i nieustępliwie, a nawet „psychonapastliwie", namawiać do ścisłego stosowania się do moich ukrytych, a widocznych jedynie dla podświadomości nagabywań. Wobec dostrzeżonej odporności na wyłudzanie zezwalam, a wręcz nakazuję na użycie siły. O lepsze jutro, przyjaciele. $$$ cześć $$$.

Profuzjusz

PS. Wyraz „psychonapastliwie" jest autorstwa Douglasa Adamsa, pisarza, którego bardzo lubię. I niech mnie licho, jeśli nikt nie przyśle mi żadnych pieniędzy!









Tytuł: Princess Minerva
Produkcja: Ko Maisaka/Run Ishida/Red/Toho/Group TAC
Dystrybucja: AD Vision,
w Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Yoshihiro Yamaguchi
Scenariusz: Hideki Sonoda
Design: Tokuhiro Matsubara
Czas: 45 minut
Dozwolone: 12

THE GUYVER
BIO-BOOSTER ARMOUR







GUYVER - BIONICZNY WOJOWNIK

Każdy z nas ma takie dni, po których nasz świat już nigdy nie będzie taki sam. Dla jednych to dzień, w którym nadano ostatni odcinek „Czarodziejki z Księżyca", dla innych dzień gdy głowę opuści ostatni włos.

Dla Sho Fukamachi „ten" dzień rozpoczął się pewnie jak setki innych dni. Chłopak był 17-letnim uczniem szkoły średniej. Nie miał zbyt wielu przyjaciół i tylko jedną wielką, (platoniczną) miłość. Jak co dzień jego klasowi koledzy stwierdzili, że prócz wrodzonej głupoty nic gorszego już go spotkać nie może. Jak zwykle przechodząca opodal Mizuki (ukochany rudzielec naszego bohatera), nie zwróciła na niego uwagi. I jak zawsze jej brat Tetsuro pocieszył Sho, że będzie lepiej. Jego siostrze bowiem nigdy nie wiadomo, co strzeli pod rudą czupryne. Sho i Tetsuro podczas spaceru są świadkami wybuchu, po którym z nieba spadło tajemnicze coś. Ustrojstwo miało kształt linki holowniczej, oplecionej wokół srebrzystej kuli i najwyraźniej żyło. Wystarczyła chwila nieuwagi... Upadek, po którym Sho wyrżnął czołem w medalion, zmienił jego życie w koszmar... Uruchomione, tajemnicze „coś", zakuło ciało chłopaka w bioniczny pancerz o nazwie Guyver. Dało mu do dyspozycji super silne, szybkie i wytrzymałe ciało. Słuch, wzrok i broń o jakiej mógłby pomarzyć każdy Superheros... I jako premię - Zoanoidy - wrogów z piekła (a właściwie z laboratoryjnej retorty) rodem... Tak zaczyna się ta 12-to odcinkowa historia...

Nim przejdziemy do omówienia serii OAV, zapoznajmy się z jej bohaterami w kolejności nie tyle alfabetycznej, co chronologicznej... Na początek prehistoria...

Kreatorzy - istoty przybyłe na ziemię przed dziesiatkami tysięcy lat w poszukiwaniu organizmów potrzebnych im do eksperymentów. Celem było uzyskanie na drodze inżynierii genetycznej osobnika, zdolnego do walki. Rezultatem masowego rozwoju wyselekcjonowanego gatunku jest człowiek. W drodze dalszych eksperymentów, mających na celu udoskonalenie ludzkiego organizmu, Kreatorzy rozpoczęli doświadczenia z Zoanoidami (stwory mało myślące, ale mordujące sprawniej od przeciętnego człowieka). Kolejnym stadium byli Zoalordowie i biostruktura Guyvera. Z niewiadomych przyczyn Kreatorzy opuścili swoje laboratoria i odlecieli z Ziemi przed ukończeniem prac.

Nieukończone prace badawcze i pozostawione laboratoria zostały wykorzystane przez członków organizacji Chronos. Spekuluje się, że przywódcy Chronosa to Kreatorzy powracający, w celu



















zakończenia eksperymentów , lub też ich wrogowie poszukujący pozostawionych prototypów broni.
Moim zdaniem prace nad Guyverem Kreatorzy prowadzili nim przybyli na Ziemię. - świadczy o tym fakt, że Guyver ma możliwość porozumiewania się ze statkiem Kosmicznym Kreatorów.

Statki kosmiczne Kreatorów - pojazdy organiczne, którymi przybyli na Ziemię. Prawdopodobnie nie posiadają części mechanicznych. Mogą się porozumiewać z Guyverami poprzez ich Medaliony Kontrolne. Stanowią formę roju który ginie po zniszczeniu statku matki.

Guyver - tajemniczy bioorganizm potrzebujący do życia humanoida-nosiciela np. człowieka, na którym żyje. W zamian za energię pobieraną z żywiciela, Guyver daje mu niesamowitą siłę i szybkość. Pozwala mu również korzystać ze swoich systemów bojowych. Wygląda jak żywy pancerz zamykający się wokół człowieka. Najważniejszą jego częścią jest umiejscowiony na czole Medalion Kontrolny. Kontroluje on (poprzez wnikanie w system nerwowy nosiciela), pobór energii Guyvera i nie pozwala mu na pożarcie swojego żywiciela. W razie śmierci nosiciela, Guyver jest w stanie go odtworzyć i przywrócić do życia. Podczas pierwszej aktywacji Guyver pozostawia na plecach nosiciela dwa wyrostki. Umożliwiają one komunikację telepatyczną żywiciela ze swoim Guyverem. Nie używany pancerz znika i przenosi się w inny wymiar. Powraca na polecenie nosiciela wydane w myślach.

Zasadniczo niezniszczalny. Zoanoidy typu Enzyme potrafią wyprodukować kwas, działający destrukcyjnie na zbroję Guyvera. Również Zoalordowie posiadają siłę by go zniszczyć. Kreatorzy w obawie przed siłami drzemiącymi w zbroi, skonstruowali tzw. Unit Remover. Separuje on Medalion od nosiciela i pozwala go zabić, a zbroję wprowadzić w stan dezaktywacji.

Czas na możliwości bojowe Guyvera:

Medalion - główny system kontrolny w postaci metalicznej sfery na głowie aktywnej zbroi. Kontroluje zarówno mózg nosiciela jak i system bioniczny pancerza. Chroni nosiciela przed skonsumowaniem przez opłatającego go Guyvera. Pozwala mu na komunikację telepatyczną z innymi Guyverami. W razie zagrożenia może być użyty jako wysokiej jakości laser naprowadzany podczerwienią.

Sensory - metalowe kule położone symetrycznie po obu stronach głowy. Pozwalają na wykrycie ruchu i żywych organizmów. Z ich pomocą Guyver „widzi" przez ściany i namierza obiekty „niewidzialne".

Ostrza soniczne - dwie klingi wyrastające Guyverowi na łokciach w czasie akcji bojowych. Wibrując na wysokiej częstotliwości są w stanie przeciąć niemal wszystko.

Generator grawitacyjny - podobnie jak medalion i sensory ma postać metalowej sfery. Pozwala Guyverowi na latanie oraz wytwarzanie kulistych pól antygrawitacyjnych, używanych jako broń. Potrafi w razie zagrożenia otoczyc zbroję polem ochronnym.

Soniczny projektor falowy - Wymiennie z generatorem grawitacyjnym wyzwala ochronną sferę wokół zbroi Guyvera.

Mega działo burzące - używana rzadko, najpotężniejsza (choć najmniej precyzyjna) broń. Wygląda jak dwie dysze samolotu odrzutowego. Aby jej użyć Guyver musi otworzyć płaty pancerza na piersi. Działo jest w stanie zniszczyć wszystko, od zwykłego Zonoida, po wielkie budynki.

„Czarne charaktery" występujące w serialu:

Chronos - tajna organizacja o zasięgu światowym. Planuje przejęcie kontroli nad Ziemią. Korzysta z opuszczonych laboratoriów Kreatorów eksperymentując na polu inżynierii genetycznej w celu „ulepszenia" gatunku ludzkiego. Jej naukowcy chcą stworzyć istoty, które po transformacji mają podwyższone możliwości bojowe. Po zniszczeniu japońskiej siedziby Chronosa przez Guyvera 1 i 3 laboratoria zostają przeniesione do tzw. Relics Point pod górą Minakami.

Pierwszoplanowe role w organizacji pełnią:

dyrektor Makashima - pierwszy szef organizacji japońskiego Chronosa.

Komandor Gyou dowódca pięcio osobowej grupy Hyper-Zoanoidów.

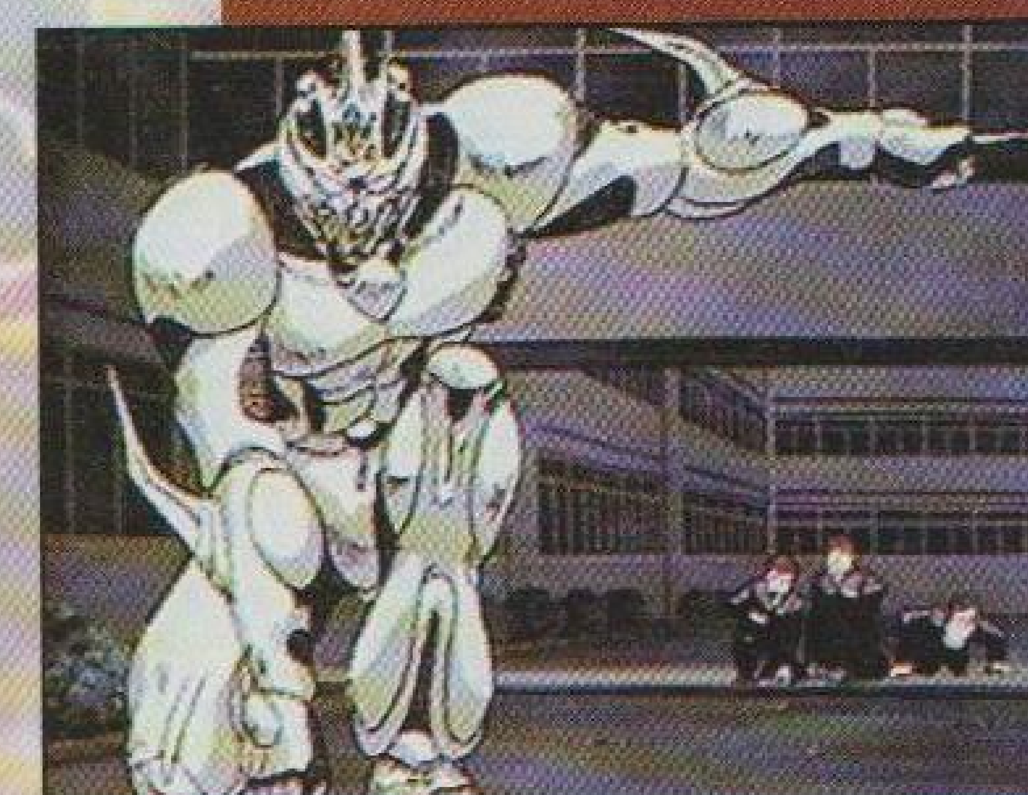
Ostatnim z bosów władających Chronosem jest demoniczny **doktor Balcus.**

Zoanoidy i Hyper Zoanoidy - wizualnie ludzie, ale z możliwością transformacji w stwory rodem z sennego koszmaru. Posiadają wszystko czego potrzebuje dobry wojownik: siłę, szybkość i absolutny brak wyrzutów sumienia. Są bezwzględnie posłuszne swoim twórcom. Hyper Zoanoidy są zaawansowaną formą Zoanoida. Enzyme i Aptomy - odmiany Zoanoidów przystosowane do walki z Guyverami. Potrafią wytwarzać kwas zdolny zniszczyć opancerzenie Guyvera. Aptomy są genetycznie skażone i nie posiadają możliwości duplikacji.

Zoalordowie - prototypowa seria doskonałych genetycznie osobników. Posiadają własną świadomość. Potrafią oddziaływać telepatycznie na wszystkie twory Kreatorów z Guyverami włącznie.



















Praktycznie jako jedyni potrafią zniszczyć Guyvera.

A teraz „nasi chłopcy" (i jedna dziewczyna), czyli:

Sho Fukamachi - uczeń szkoły średniej, nosiciel Guyvera1. Zakochany po uszy w Mizuki Segawa. Jest supermenem „na siłę" (typowe - „od zera do bohatera") i najchętniej pozbyłby się uciążliwego uniformu, tylko nie wie jak. W czasie trwania serialu Sho musi się zmierzyć z: Guyverem2, z Hyper Zoanoidami z „Teame Five", z Enzyme1 i 2 oraz całą resztą menażerii jaką dysponuje Chronos. Wprawdzie ginie w pojedynku z Enzyme1 (!!!), ale Guyver regeneruje go całkowicie i przywraca do życia. Współdziałając z Guyverem3 niszczą Chronosa.



Agito Makashima - uczęszcza do tej samej szkoły co Sho i jest adoptowanym synem szefa japońskiego odłamu Chronosa. Po detronizacji przybranego ojca wchodzi w posiadanie Guyvera3. Podejmuje działania przeciwko Chronosowi doprowadzając do jego upadku. Aż do 6-go odcinka jego tożsamość jako Guyvera3 jest ukrywana. Agito jest przeciwnikiem groźniejszym od Sho. Kierują nim niejasne do końca motywy, a zimna ocena sytuacji i wysokie umiejętności bojowe stawiają go w rankingu „dobrych facetów" wyżej niż Sho. Zbroja jego Guyvera3 różni się „kosmetycznie" od Guyvera1. Agito prawdopodobnie odkrył więcej możliwości jej wykorzystania. Agito do końca serialu prowadzi prywatną wojnę z Chronosem. Jego pomoc dla Sho powodowana jest jedynie faktem, że ten ostatni jest nosicielem Guyvera1.



Mizuki Segawa - przedstawicielka płci pięknej i rudej (och, daj spokój! - rudy to bardzo fany kolor, a rudzielce są sympatyczne - dop. Jedi)... W serialu nie jest jedyną dziewczyną, ale tylko ona ma jakiś wpływ na akcję. Służy głównie do porywania i zastawiania pułapek na Guyvera1. Wielka miłość Sho (platoniczna niestety). Najbardziej chyba ocenzurowana postać w amerykańskiej wersji Mangi.

Tetsuro Segawa - brat Mizuki i najbliższy druh Sho. Myśli za siebie i za przyjaciela. Bez niego, kłopoty Sho przybrały by pewnie monstrualne wymiary. Wizualnie potężny i silny, ma melodramatyczne tendencje do popadania w histerię (w sumie jest w tym uroczy).



Masaki Murikami - występujący jako wolny reporter, jest w rzeczywistości prototypowym Zoalordem. Zbuntowany przeciwko Chronosowi musiał uciekać i jako dziennikarz z zewnątrz obserwować poczynania organizacji. Jako prototyp ma nie w pełni wykształcone możliwości, np. jego kontrola na Zoanoidami pozostawia wiele do życzenia. Może jednak wysyłać potężne ładunki mocy i tworzyt bariery siłowe wokół ciała. Często ratuje z opresji Sho i rodzeństwo Segawa.

Zaznajomieni z postaciami występującymi w serialu możemy przystąpić do omówienia przebiegu akcji filmu. Niezbyt skomplikowanej zresztą. Zarówno scenarzysta jak i reżyser zaoszczędzili widzowi nadmiernego wysilania mózgu. Brak tu jakichkolwiek intryg politycznych. (w przeciwieństwie do mangi i filmu fabularnego gdzie wplątano w intrygę rząd).
Pokrótce przebieg akcji można by uogólnić do krótkich relacji... Porwanie, odbicie zakładników, pułapka, druga pułapka, jeszcze jedna pułapka (niezbyt zresztą udana), wyprawa ratunkowa, porwanie... Oj coś się dzieje, bo Guyver zginął... Eee, znowu żyje... Porwanie... itd... itd...

Wygląda pewnie, jakbym usiłował zmieszać serial z błotem... Nic podobnego, bardzo go lubię i często robię sobie z niego powtórki. Akcja jest dynamiczna, animacja na niezłym poziomie, a muzyki można by słuchać nawet z uszkodzoną wizją. Czego potrzeba więcej? Nie każde ostatecznie anime musi nieść ze sobą filozoficzne przesłania i szokować treścią... Czasami warto obejrzeć coś po prostu miłego dla oka.

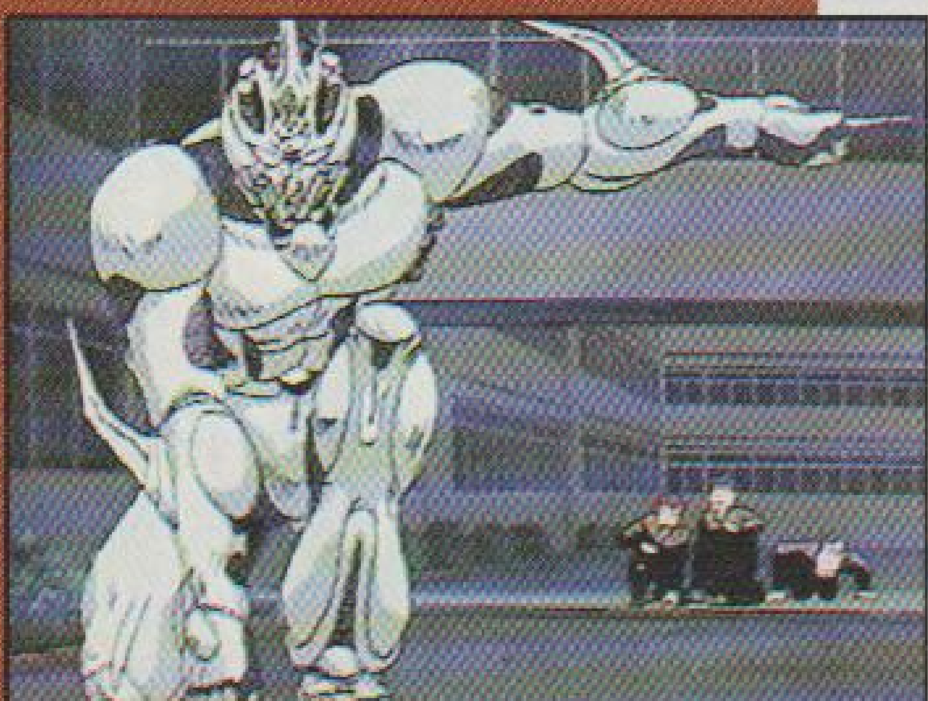
Czy aby na pewno miłego? Przyznać muszę, że pojedynki Guyvera ze wszelkimi odmianami Zoanoidów, prócz dynamiki, niosą ze sobą również sporą dozę realizmu. Laser jak laser, wiadomo zrobi dziurkę i koniec. Trudno to powiedzieć o ostrzach sonicznych, którymi nasz bohater posługuje się z precyzją rzeźnickiego tasaka. Czasami odnoszę wrażenie, że telewizorowi przydałyby się wycieraczki, do starcia z ekranu pozostałości po produktach „Made in Chronos". Ponadto nieprzyzwoicie duża siła Guyvera, pozwala mu na częste stosowanie przesłania - „Po co się z kimś kłócić, jeśli możesz go zabić?...". No może niekoniecznie zabić. W swoim repertuarze nasz heros ma bowiem dodatkowo: urywanie kończyn, miażdżenie czerepów i rozbijanie ścian przy użyciu zaimprowizowanych taranów (najczęściej ciał Zoanoidów).

No, ale skupmy się wreszcie nad treścią... Jak już wspominałem odcinków jest dwanaście...

#1 - „Genesis of the Guyver" - zbuntowany Różowy Zoanoid kradnie trzy nieaktywne zbroje Guyvera. Osaczony, detonuje ładunek, który rozrzuca zbroje po okolicy. Jedną z nich odnajduje znany nam już Sho Fukamachi. Pierwsza próba odebrania mu aktywnego pancerza przez Zoanoidy kończy się wynikiem Sho - Chronos 1:0.

#2 - „The Battle of the Two Guyvers" - Agent Chronosa Lisker, aktywizuje Guyvera2, by namierzyć Sho i odebrać mu Medalion Guyvera1. Wynik 2:0 dla Sho...

#3 - „Mysterious Shadow - Guyver III" - Do kwatery Chronosa w Japonii przybywa komandor Gyou by rozwiązać problem Guyvera1. Szef Chronosa (ojciec Agito Makashimy), w desperackiej próbie ratowania stanowiska, rzuca do walki Hyper Zoanoida Zerububuse. Porwana zostaje Mizuki... Idący jej śladem Sho musi walczyć z Hyper Zoanoidem. Niespodziewanie szalę zwycięstwa na jego stronę przeważa tajemniczy Guyver3. Guyvery vs. Chronos - 3:0







#4 - „Attack of Hyper Zoanoid Team Five" - Komandor Gyou przejmuje władzę i rzuca do boju swoje pięć Hyper Zoanoidów. Planowany jest atak na szkołę. Sho próbuje zdemaskować Chronosa w prasie, ale zainteresowana redakcja znika w efektownym wybuchu. Chronos - Sho 1:3.

#5 - „The Death of the Guyver" - Ojciec Agito zostaje przetransformowany w Enzyme1, twór zdolny zabić Guyvera. Jako wabika Chronos używa jak zwykle przyjaciół Sho (porywa Mizuki i Tetsuro). Sho ginie (!) w walce. Chronos - Sho 2:3.

#6 - „Terminal Battle! The Fall of Chronos Japan" - zostaje ujawniona tożsamość Guyvera3. Jest nim Agito Makashima. Rusza na ratunek porwanemu rodzeństwu Segawa. Czy Guyver 1 zdąży się zregenerować na czas? (Moim prywatnym zdaniem to najlepszy odcinek serialu). Wynik: Zwycięstwo Guyverów przez K.O.

W tym momencie (zniszczenie oddziału Chronosa), kończy się akcja pierwszej edycji. Opisane odcinki stanowią zamkniętą całość i wydaje mi się, że dokręcenie pozostałych 6-ciu części zależało od powodzenia serialu. Kontynuacja (niestety!) została powierzona innemu nieco zespołowi. Zmienili się reżyser, szef działu grafiki i dyrektor artystyczny. Z przykrością muszę stwierdzić, że nie wyszło to filmowi na dobre. Design postaci uległ uproszczeniu, a grafika została potraktowana zbyt (jak na mój gust) prostą kreską. Zniknęły półcienie... Aaa... Dużo by gadać. Jedyne co pozytywne - akcja nie zwolniła ani na jotę.

#7 - „Prelude to the Chase" - Agito spotyka naukowca Chronosa, dr. Balcusa. Tym razem, prócz zwyczajowo już porywanych latorośli Segawa, Chronos więzi ojca Sho.

#8 - „The Lost Units Challenge" - Sho wyrusza w towarzystwie Masaki Murakami (prototypowy Zoalord), na górę Minakame. Kolejna seria pojedynków.

#9 - „Shocking Transformation, the Tragedy of Enzyme II" - Chronos wystawia do walki ojca Sho przetransformowanego w EnzymeII... I co dalej Guyverze1?

#10 - „Can We Escape? Haunted Takeshiro Village" - Sho podejmuje walkę, ale szok spowodowany widokiem ojca nie pozwala mu na aktywację Guyvera. Podczas ucieczki przez wioskę Takeshiro wpadają w pułapkę dr. Balcusa.

#11 - „Masaki Murakami: Transforming Beastmaster" - Murakami odkrywa przeznaczenie Guyverów i Zoanoidów. Aby ratować Guyvera 3 z rąk Enzyme II musi jednak ujawnić swój najpilniej strzeżony sekret.











#12 - „Aptom's Attack: Reactive Guyver" - Jedyne co może uratować naszych bohaterów, to transformacja Sho. Czy atak Aptoma wystarczy by przemógł szok?

Prócz serii OAV i mangi powstały w USA dwa filmy fabularne oparte o fabułę Guyvera. W pierwszym, noszącym tytuł „The Guyver" - mogliśmy zobaczyć w głównej roli znanego z „Gwiezdnych Wojen" Marka Hamilla. W drugim filmie „Guyver2 - The Dark Hero" gwiazd zabrakło. Oba filmy wywołały u mnie dość mieszane uczucia (u mnie też - dop. Jedi). Ani to było straszne ani śmieszne.

Czy warto obejrzeć Guyvera? Na rzecz wielbicieli transformowalnych bio-stworów powiem, że tak. Fanów wielkich oczu Czarodziejek, namawiał nie będę. Film potrafi zaszokować okrucieństwem i zawoalowanym sadyzmem. Uroda tworów Chronosa również odbiega poważnie od kanonów piękna. Na widok niejednego z nich Frankenstein dostałby zawału.

Oprawa filmu, przyznać trzeba, jest staranna. Zawsze przypomina się widzowi co już widział, a na końcu odcinka - co zobaczy w kontynuacji. Ponadto ciekawostką jest tzw. Baza Danych Chronosa na końcu każdego odcinka. Prezentuje ona, wszystkie zatrudnione w fabule stwory pod względem wymiarów, możliwości i uzbrojenia.

Dużym problemem są (wstyd się przyznać) koszty. To w końcu 12 kaset. Na osłodę każda kaseta posiada na wewnętrznej stronie okładki odcinek komiksu „Hellkatt". Jakie~ podsumowanie? Jak zwykle - obejrzyjcie i oceńcie sami. W końcu jest to anime, czyli to co wszyscy bez względu na formę (?) kochamy.

Darek Styrna

Konsultacje: specjalista od „The Guyver" - Bartek Styrna











The Guyver - Bio Booster Armour
Produkcja: Takaya Productions/K.S.S./Bandai/MOVIC/Tokuma Shōten
Dystrybucja: 1994 Manga Entertainment Ltd.
Reżyseria: Koichi Ishiguro (#7-12 Masahiro Otani)
Scenariusz: Riku Sanjo
Charakter by: Yoshiki Takaya
Chara design: Hidetoshi Omori
Czas: 12 x 26-30 minut
Dozwolone: PG lub 15

STREET FIGHTER II

Noc. Droga gdzieś na pustkowiu. Ciemności na moment rozświetlają tylko błyskawice szalejącej burzy. Czas Apokalipsy! Pośród wichury naprzeciw siebie stoją dwaj śmiertelni wrogowie - RYU i SAGAT. W tym pojedynku nie może być remisu, tu każdy chce krwi przeciwnika. Ogromny wysiłek napiętych do maksimum mięśni i naciągniętych ścięgien, lata ciężkich treningów, nienawiść, zemsta - to wszystko skumulowało się tej jednej nocy. Nadszedł Dzień Sądu Ostatecznego! Cios za cios, krew za krew! Wszystko kończy Shoryu Ken w wykonaniu Ryu, dzięki czemu Sagat dorobił się potężnej blizny na klatce piersiowej. Z krzykiem Sagat rzucił się ostatni raz do ataku. Tymczasem stojący w ciemnościach Ryu - w potarganym kimonie i z rozwianymi włosami - zaczyna koncentrować energię na jedno, nieludzko silne uderzenie: Hado Ken. Wokół Japończyka zaczynają szaleć błyskawice, a oszalały Sagat biegnie wprost na niego. Scena przedłuża się w nieskończoność. Emocje sięgają szczytu i... na ekran wjeżdżają napisy: „Street Fighter II: The Movie". I w ten to sposób reżyser ma już widzów w garści („Już jesteś moja!"), przykutych niewolniczo przez sto minut do swoich ciepłych foteli. Bohaterowie powracają w glorii i chwale!



I CO DALEJ?

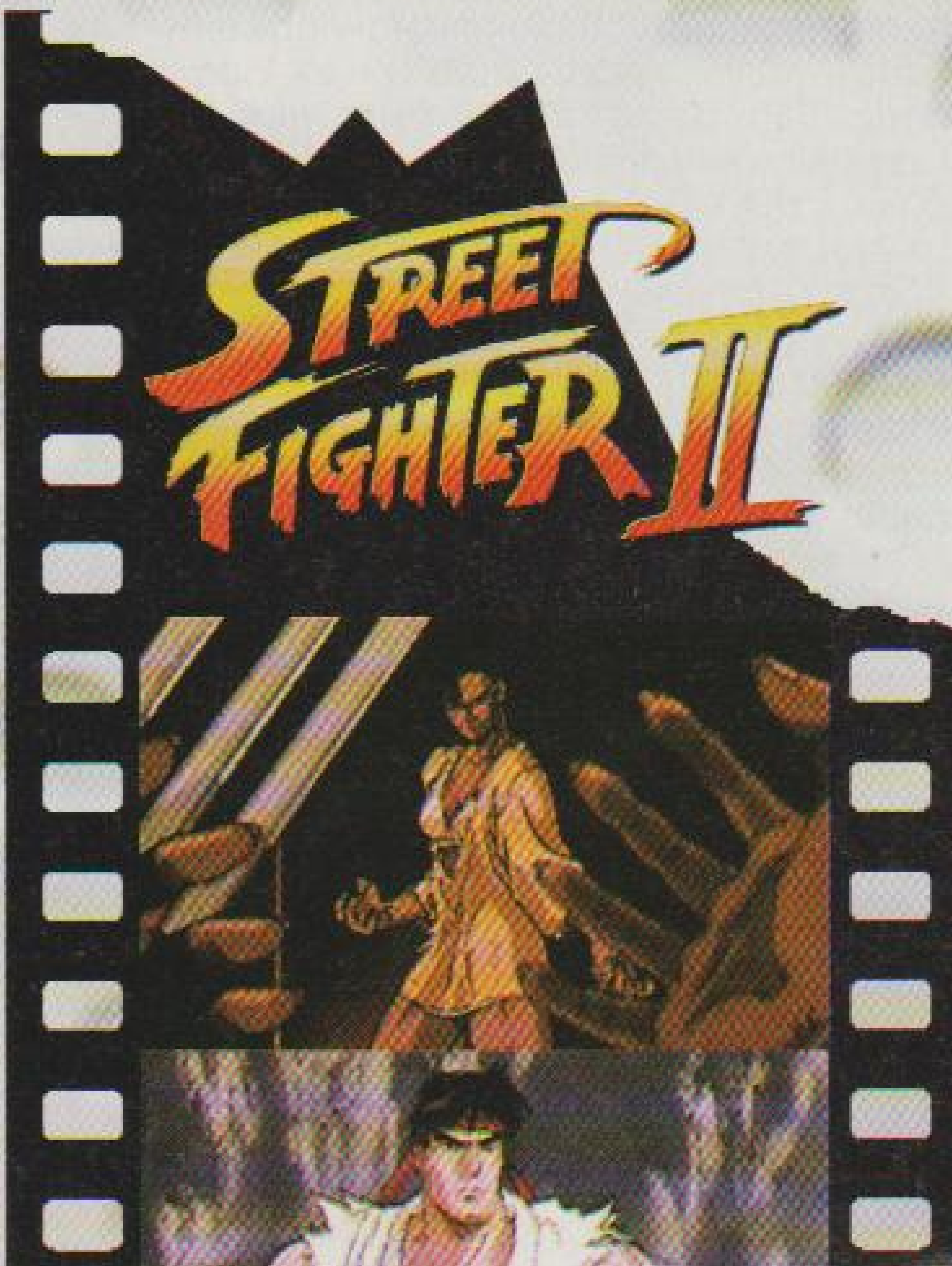
Londyn. Big Ben już odegrał swoją melodię, Uncle Ben sprzedał trochę ryżu, a Albert Sellers zakończył swoją konferencję poprowadzoną pod szczytnym hasłem - „Społeczeństwo wolne od narkotyków. Uchrońmy nasze dzieci przed narkomanią." Tłum dziennikarzy, paparazzich i gapiów tłoczył się koło limuzyny, kiedy nagle z tłumu wyskoczyła kobieca postać. Dwa szybkie kopnięcia powaliły zaskoczonych ochroniarzy Sellersa, który z ukręconym - jednym profesjonalnym chwytem - karkiem padł na londyński bruk.



Zawodową morderczynią okazała się Cammy White, agent specjalny MI6 (brytyjski wywiad). Cammy, która utraciła pamięć trzy lata temu w wyniku „prania mózgu", była marionetką kierowaną ręką tajemniczego generała Bisona, przywódcy organizacji przestępczej Shadowlaw, uważającego się za największego wojownika na świecie. Jest on dyktatorem-megalomanem, który postanowił zrealizować swój chory plan podbicia całego świata, a środkiem do jego realizacji ma być kontrola nad najlepszymi wojownikami - street fighterami. Podwładnymi i bezpośrednimi wykonawcami jego woli są: Balrog - były mistrz wagi ciężkiej w boksie, Sagat - zwany „Królem Street Fighterów" i tajlandzki bohater narodowy, oraz Vega - matador i champion stylu Ninjitsu. To właśnie oni stanowią kręgosłup Shadowlaw.



W tym samym czasie w Londynie powstał ściśle tajny projekt związany ze sprawą zamachu na Sellersa, pod nazwą „Operacja zniszczenia Shadowlaw". Odpowiedzialną za powodzenie całej akcji jest młoda Azjatka - Chun Li, która stara się przeciwdziałać i wyprzedzać posunięcia generała Bisona. Tym razem Shadowlaw ma zostać zniszczone na zawsze. Niestety w pojedynkę trudno jest zdziałać cokolwiek i Chun Li stara się pozyskać sojuszników, takich jak kapitan Guile - as sił lotniczych US Air Force. Generał Bison jest bezpośrednio odpowiedzialny za śmierć jego przyjaciela - Charliego (ale nie jest to Blanka, jak w wersji z Van Dammem). W pierwszej chwili Guile jednak odmawia Chun Li, gdyż uważa, że „tyłek Bisona należy wyłącznie do niego" i nienawiść Guile'a do Bisona jest sprawą honorową, bez angażowania się w układy czy śledztwa.



Akcja przenosi się teraz do tajnej bazy Shadowlaw, gdzie pojawia się generał Bison ze świtą. Przylot Bisona nie był rzeczą przypadku. Otóż jego inżynierowie skończyli właśnie prace nad najnowszym modelem cyborga, który pomoże Bisonowi zrealizować jego plany. Szalony generał usilnie poszukuje jedynego wojownika na świecie, który - jego zdaniem - jest w stanie przeciwstawić się dominacji Bisona. Tym człowiekiem jest młody Japończyk - Ryu. Po całym świecie mają zostać rozesłane cyborgi, aby wyśledzić Ryu i „jeśli zajdzie taka potrzeba, to wysłane zostaną nawet głęboko w Himalaje".



WIATR PRZEMIAN.

Amerykańscy producenci nie lubią dwuznacznych sytuacji i z kłopotliwego tytułu gry Capcomu „Street Fighter 2" wybrnęli w typowy dla siebie sposób. Po prostu film z Van Dammem nazwali w 1994 roku „Street Fighter: The Ultimate Battle", w domyśle z jedynką. Tymczasem parę miesięcy później spadł im na głowy jeszcze większy kłopot. Pojawił się japoński film o tytule sugerującym jakąś kontynuację (dla widzów, którzy wcale nie mają obowiązku czytać prasy branżowej, mogłoby to oznaczać kontynuację filmu z Van Dammem) - „Street Fighter II: The Movie". Pal licho numerek,

ale chodziło o ten rzeczownik „movie", który dotychczas był zarezerwowany w USA wyłącznie dla filmów kinowych z cyklu „live" (obsada żywych aktorów). No więc na ekrany amerykańskich kin wszedł film po tytułem „Street Fightrer II: The Animated Movie" i po kłopocie. Widzowie już nie udławią się popcornem.

W ŚWIECIE CISZY.

Zacznijmy od tego, że soundtrack do „Street Fightera II: The Movie" występuje w dwóch wersjach. Obie są od siebie zupełnie różne. W dużym uproszczeniu można powiedzieć, że wersja japońska posiada muzykę utrzymaną w stylu orkiestrowym (zarówno japońska wersja kinowa, jak i sprzedawana na kasetach video w Kraju Kwitnącej Wiśni), ale o tym więcej przy okazji jej omawiania. Amerykańce natomiast, aby maksymalnie ubarwić film, wykupili prawa autorskie (przy pomocy firmy Sony) do kilku naprawdę kopiących utworów takich gigantów jak Alice in Chains, Korn czy Silverchair. Podkład „amerykański"jest bardzo dobrze dobrany: na przykład, kiedy akcja filmu przenosi się do Seattle, kamera powoli zbliża się na autostradzie do pędzącego czerwonego Porsche'a należącego do Kena, a w tle leci ostry kawałek „Them Bones" właśnie Alice in Chains. Mocne, surowe gitarowe riffy, które były w roku 1994 na fali wznoszącej wraz z sukcesem odmiany (?) rocka zwanego grungem (np. Nirvana), dobrze przysłużyły się tak dynamicznemu filmowi. Na szczęście wszystkie kawałki muzyczne nie są tu ściszone, sączące się delikatnie w tle, ale stanowią niemal część wydarzeń rozgrywających się na drugim planie. Film trzeba koniecznie oglądać będąc podłączonym do dobrego sprzętu nagłaśniającego - minimum stereo, najlepiej Dolby Surround. Inaczej straci się jakiś tam procent przyjemności w czasie seansu. To zupełnie tak, jak oglądnięcie „Mortal Kombat" w kinie, gdzie basy stawiały wszystkie włosy na sztorc. Tak już zupełnie na marginesie, to spory udział w tworzeniu dźwięków do „SF II: The Movie" ma KMFDM, czyli dokładnie ta sama ekipa, która była odpowiedzialna za soundtrack do „Mortal Kombat". Chyba nie trzeba lepszej rekomendacji? Jeśli zaś chodzi o opinię samego reżysera Gisaburo Sugii, który później oglądnął wersję amerykańską, to pochwalił on ekipę Wujka Sama za „błyskotliwe użycie muzyki" - ot, co.

STREET FIGHTER II

CZAS TO (OGROMNE) PIENIĄDZE.

Jeden z wrocławskich właścicieli wypożyczalni kaset video opowiedział naszemu redakcyjnemu koledze historyjkę o tyle znamienną, co bardzo typową dla Polaków. Pewnego pięknego dnia, kiedy jeszcze na półkach można było znaleźć legalne-nielegalne kopie różnych filmów (co wcale nie oznacza, że teraz ich nie można znaleźć), wypożyczył raz kasetę z „Dominion Tank Police" pewnej paniusi, która szukała czegoś dla swojej pociechy (czego wcale nie powiedziała, sądząc zapewne, że ów pan jest telepatą). Po jakichś dwóch godzinach owa dama zmaterializowała się z powrotem u nieszczęsnego właściciela i urządziła mu karczemną awanturę, że jak można wypożyczać dla dzieci „takie!" kreskówki. No i kogo obchodził napis na opakowaniu, że film jest minimum od 15 lat. Wszak wszystko co rysunkowe, jest robione tylko dla dzieci - jak mniemała nasza szacowna pani.

Aby prewencyjnie zapobiec takim ekscesom, amerykańscy producenci - oprócz zmiany tytułu i podmianki muzyki - wypuścili na rynek trzy wersje tego samego filmu. Różnią się one głównie czasem trwania i zawartością. No więc, jest wersja „PG-13", czyli dla małolatów - zupełnie pozbawiona brutalnych sekwencji, wulgaryzmów i scen pryszniców ych z udziałem Chun Li. W końcu trzynastolatkowie mają i tak dużo problemów ze swoimi hormonami, więc po co im kolejna, nadprogramowa burza? Wersja „PD-13" ma 93 minuty (to dla zainteresowanych). W sprzedaży jest też wersja „Unrated", czyli już dla leciutko starszych. Ma ona trzy minuty (radochy) więcej, czyli 96 minut. Nie łudźcie się jednak - w tej wersji też nie zobaczycie Chun Li nago! BUUUuu! Dla fanów słodziutkiej Chinki przeznaczona jest za to ostatnia (amerykańska) wersja - „15", która trwa 102 minuty. Nie będę ściemniał i powiem, że nie warto kupować niczego, co trwa poniżej stu minut i to nie tylko ze względu na Chun Li.

I jeszcze niespodzianka. Jest jeszcze najpełniejsza - czwarta - wersja, ale tylko z importu. Według oficjalnego przewodnika po animacji japońskiej, ma ona 117 minut i właśnie tam można rozkoszować się pełną wizją Pana Gisaburo Sugii. Ale o tym - następnym razem, kiedy ją zobaczę na własne oczy.

AND THE WINNER IS...

„Street Fighter II: The Movie" to nie kreskóweczka na sobotni poranek, przy płatkach kukurydzianych i maśle orzechowym. To prawdziwe męskie kino, które zahipnotyzuje również siedzące obok kobiety. Ten film należy oglądać TYLKO w ciemnościach, przy wzmacniaczu dźwięku podkręconym na maksa. Zapomnij o sąsiadach, marudzących rodzicach, nadchodzących klasówkach, kolokwiach czy sesji egzaminacyjnej. Zapomnij o głodnym psie, którego miałeś wyprowadzić na podwórko, zapomnij o starych babach perorujących w tramwajach o polityce i zepsutej młodzieży, zapomnij o wszelkich obowiązkach. Od dziś: Wino, Kobiety i „Street Fighter II: The Movie" (i to niekoniecznie w tej kolejności)!

Mr.Gato







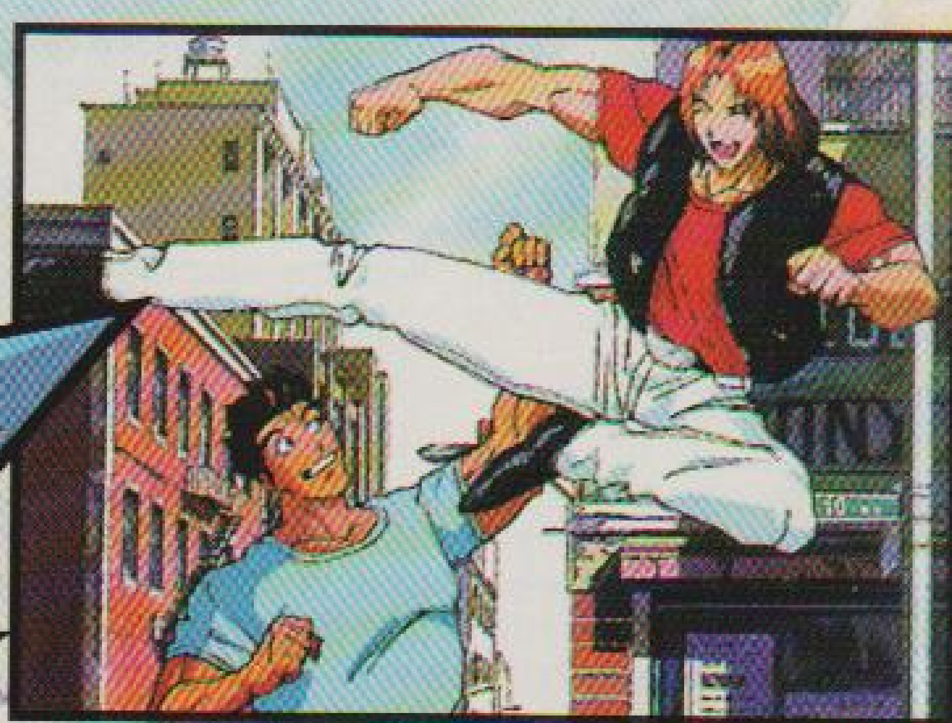




Tytuł: STREET FIGHTER II: THE MOVIE
Produkcja: © 1994 Capcom/Sony Music Entertaiment/Group Tac/Sedic
Dystrybucja: Manga Entertaiment
Reżyseria: Gisaburo Sugii
Scenariusz: Gisaburo Sugii, Kenichi Imai
Chara design: Shuko Murase
Czas: 102 minuty
Dozwolone: 15 lat







STREET FIGHTER II V



Rok po premierze „Street Fighter II: The movie", dnia 10 kwietnia 1995 roku na ekrany japońskich telewizorów zawitał pierwszy odcinek serii, kontynuujący (a może raczej rozwijający) wątki „Ulicznego Wojownika". Serial pod tytułem „Street Fighter II Victory" składa się z 29 odcinków, które były emitowane aż do 27 listopada 1995 roku. Mimo to, że pojawił się on później, historia przedstawiona w serii swoją chronologią wyprzedza zdarzenia rozgrywające się w wersji kinowej.



„Street Fighter II Victory" przedstawia długą podróż naszych bohaterów: Ryu i Kena oraz ich pierwsze kroki w doskonaleniu się w sztukach walki ulicznej. Jeśli zastanawialiście się kiedykolwiek, grając na przykład w którąś z komputerowych (bądź konsolowych) wersji Street Fightera, jaki jest sekret słynnych ciosów Hado Ken i Shoryu Ken wykorzystywanych przez Ryu i Kena, to seria telewizyjna przyniesie rozwiązanie, podobnie jak odpowie Wam na wszystkie (no... może na prawie wszystkie) pytania.

Ponieważ historia tej serii rozgrywa się znacznie wcześniej niż film kinowy, a nawet wcześniej niż gra komputerowa, bohaterowie zostali znacznie odmłodzeni. Ryu i Ken mają tutaj po 17 lat, a Chun Li ma 15 wiosen. Jednak nie wszystkich bohaterów dało się tutaj odmłodzić, gdyż w takim przypadku Cammy, która jest zawodowym mordercą, musiałaby mieć 12 lat! Nie doszukując się dalszych możliwych nieścisłości, trzeba stwierdzić, że niemal cała menażeria ma mniej zmarszczek na twarzach i nie powoduje to żadnego zamieszania, gdyż widzowie nie mają najmniejszego problemu z identyfikacją swoich znanych i lubianych bohaterów. Ogromnym plusem tej serii, w przeciwieństwie do całej masy innych adaptacji, jest nadanie wszystkim postaciom prawdziwych, realnych osobowości. Nie tworzą one kolejnej galerii super wojowników, którzy fruwają nam przed oczami podczas kolejno następujących po sobie pojedynków. I nie ma się co dziwić, gdyż reżyserem i autorem scenariusza jest ten sam Japończyk, który odpowiadał za „Street Fighter: The Movie" - Gisaburo Sugii. Po filmie kinowym czuł on pewien niedosyt. Seria telewizyjna po prostu naprawia to, co zepsuł jego duży poprzednik. Po resztę szczegółów zapraszam do artykułu opowiadającym o Gisaburo Sugii, gdzie autor sam opowie o pracy nad Street Fighterem.



CZĘŚĆ PIERWSZA: WIELKA PRZYJAŹŃ

Po dziesięciu godzinach lotu z Tokio, na lotnisku w San Francisco ląduje młody, 17. letni Japończyk - Ryu. Rozgląda się niepewnie w holu, wzrokiem szukając swojego przyjaciela, na którego zaproszenie się tu pojawił - Kena Mastersa. Jeszcze parę dni wcześniej trenował Karate Shotokan na maleńkiej wyspie leżącej gdzieś na Pacyfiku - Mikunai. Wydarzenie, które nastąpiło później, wywarło ogromny wpływ na jego losy. Młoda dziewczyna o imieniu Rinko, bezgranicznie zresztą zakochana w Ryu, przyniosła mu zaproszenie na obiad (wszak Ryu słynie z ogromnego apetytu - nigdy nienasycony!) i wręczyła dziwny list ze Stanów Zjednoczonych. Jego treść była wyjątkowo lakoniczna: „Przyjeżdżaj do Ameryki - Ken". Dodatkową zawartością przesyłki był opłacony bilet lotniczy i „trochę" gotówki. Ryu wahał się, ale jego pracodawca rozwiał wątpliwości: „Musisz odnowić przyjaźń, gdyż przyjaźnie są dla mężczyzn tym, czym deszcz dla roślin". Następnego dnia Ryu wsiadł na łódź, która miała go dowieźć do Tokio. Na pamiątkę otrzymał jeszcze od Rinko bransoletę, której wartość określały jedynie wspomnienia - dawniej należała do matki Rinko. I tak oto Ryu znalazł się w zupełnie nowym dla siebie świecie. Witaj Ameryko!



Od czasu ostatniego spotkania Ryu i Kena minęło dwa lata. Wspomnień czar wypełnił wnętrze luksusowej limuzyny, która wiozła naszych bohaterów do posiadłości rodowej Mastersów (czy już raczyłem wspomnieć, że Ken ma obrzydliwie bogatego ojca?). Posiadłości, jak to posiadłości. Ot, skromne 30 kilometrów drogi od samej bramy wjazdowej do drzwi rezydencji, zaś na dziedzińcu pałacowym coś ze trzydziestu chłopa w liberiach. Ryu zdziwiony jest obecnością bardzo wielu przedmiotów pochodzenia japońskiego, co nagabywany Ken kwituje wymijającą odpowiedzią. Kiedy jednak na prywatnym lotnisku ląduje helikopter z rodzicami Kena na pokładzie, okazuje się, że matka Kena ma wiele wspólnego z rodzinnym krajem Ryu (wygląda całkiem gustownie w japońskim kimono). No i rebus - rozwiązany. Po obfitym posiłku (a jakże!), nasza wspaniała dwójka postanowiła sobie zrobić przejażdżkę na motorze marki Harley Davidson („It's the Chopper, Baby!"). Życie jednak rządzi się swoją własną logiką i zawsze na uroczystości znajdzie się jakaś menda, która musi zepsuć imprezę. Raz będzie to upierdliwy sąsiad z dołu, który bez ostrzeżenia dzwoni po policję (ostatnio zapłaciliśmy 75 złotych na kolegium, takie było pokłosie bardzo udanej imprezy Andrzejkowej), a innym razem będzie to grupa wojskowych na przepustce. Oczywiście, sąsiad przyszedł do mnie, a wojskowi przyjechali do San Francisco, aby uprzykrzyć życie Kenowi i Ryu. Wściekły Ken podąża więc za podpitą grupką aż do Mont Fuji Pub. Wręczona setka (USD) szybko przekonała miejscowego bramkarza, który przymknął oko na wiek młodzieńców (wszak mieli oni dopiero po 17 lat). Kolejne przymknięte pary oczu (z podpicia i wściekłości) należały już jednak tylko do owej grupki wojaków, kiedy to Ken poderwał panny z ich towarzystwa. Te zaś ochoczo zgodziły się na zmianę otoczenia. W takich przypadkach życie szybko kreśli dalszy scenariusz: gasną światła, słychać trzask odrywanych sztachet z płotu i krzyk „Biją naszych!". Mija minuta. „Trepy" leżą rozrzuceni w nieładzie po kątach, a Ken z Ryu najspokojniej w świecie dalej raczą się wodą mineralną („Wstyd i hańba. Wolałbym ocet!"). „Widzę w progu jakiś ruch! W progu staje Rudy Mundek. Ziutka druh!" Koniec części pierwszej.

CZĘŚĆ DRUGA:
GUILE - AS SIŁ POWIETRZNYCH US AIR FORCE.

Niestety, Rudy Mundek nie znalazł w Mont Fuji Pub Celiny, więc wyniósł się gdzie indziej. Lecz zamiast niego zmaterializował się kumpel sponiewieranych wojaków - tajemniczy Mr AirForce. Zachęcony sukcesem, Ryu postanawia zająć się również kolejnym oszustem (jak sam mniemał). Niesamowicie długie ujęcia, których widzowie są świadkami, pokazują nam prawdziwą rzeźnię, którą Mr AirForce funduje krewkiemu Japończykowi. (Tips: jeśli chcecie ujrzeć ową scenkę, polecam zaopatrzyć się w Kawaii CD #4.) Parę





godzin później dowodem sromotnej klęski Ryu jest jego opuchnięta facjata, która dziwnym zbiegiem okoliczności zaczęła przypominać twarz konstytucyjnej głowy państwa polskiego po zakończeniu kampanii wyborczej anno domini 1995 (po co było pchać gębę do pasieki?). W czasie kiedy Ryu usiłował wykurować się, Ken wściekle trenował w swojej wiernej replice dojo ich wspólnego mistrza, które to zostało zbudowane na posiadłości jego ojca. Blond-młodzieniec poprzysiągł sobie zetrzeć uśmiech z twarzy Mr AirForce'a, który sponiewierał jego przyjaciela. Postanawia się więc wybrać z wizytą do bazy amerykańskich sił lotniczych. Jeden telefon do przełożonych strażnika na wejściu (okazał się zbyt dużym służbistą) szybko otworzył bramę przed Kenem. Poszukiwania oficera zostały zakłócone widokiem pięknej blondynki - Dorothy. Ken próbował ją poderwać, zapraszając ją do najbardziej eleganckiego lokalu w okolicy - kantyny wojskowej. Jednak zdjęcie znajomej twarzy, które ujrzał w gablotce w kantynie, otrzeźwiło go natychmiast. Odnalazł swojego wroga! To sierżant Guile, który przybył do bazy zaledwie parę miesięcy wstecz, a już zdążył wygrać wszystkie okoliczne turnieje sztuk walki i zapracować na przydomek - „Drewniana Głowa" (to ze względu na zdolność pochłaniania ogromnych ilości alkoholu, umiejętności dotychczas dostępnej tylko nacjom ze wschodniej części Europy).

Ken wyzywa skacowanego po ostatniej nocy (kiedy zdążył zaliczyć tylko dwa puby! skandal!) Guile'a, na pojedynek. Jednak doświadczenie zdobyte podczas walk na ulicy procentują w starciu Guile'a z Kenem. Słaby tego dnia sierżant sypie najzwyczajniej w świecie Kenowi piaskiem po oczach, co skutecznie na moment paraliżuje wszelkie jego zdolności ruchowe. To jednak wystarcza w zupełności.

Po kilku godzinach Ken budzi się w swoim domu. Twarz ma opuchniętą (ile razy mam powtarzać, żeby nie pchać gęby do pasieki!), a ciało obolałe. Na biurku leżą jednak kwiaty z liścikiem podpisanym przez Dorothy (przynajmniej nie obili mu twarzy na darmo). Ryu i Ken czują się zawiedzeni. Dotychczas wszelkie pojedynki kończyli przecież zwycięsko. No tak, ale to były pojedynki w ringu, a nie na ulicy. Zawodników takich jak Guile może być bardzo dużo, trzeba tylko wiedzieć, gdzie ich szukać. Ken dochodzi do wniosku (i nie pytajcie mnie czy słusznego), że najlepszą rzeczą będzie podróż po krajach całego świata. Stworzy to możliwość walki z zawodnikami preferującymi różne style i opanowania ulicznego sposobu walki. Koniec odcinka drugiego jest zarazem początkiem wielkiej podróży. Cel numer jeden: Hong Kong.

CZĘŚĆ TRZECIA:
FORTECA DZIEWIĘCIU SMOKÓW.

No i witamy w Hong Kongu (wtedy jeszcze niezależnej republice). Nasze duo było niemal pewne, że już niedługo przyjdzie im się zmierzyć z najprawdziwszymi „street fighterami", którzy zostali spłodzeni w tej części kontynentu (Ryu i Ken chyba naoglądali się zbyt dużo produkcji „made in Hong Kong"). Podróż do hotelu upłynęła im w zdecydowanie miłej atmosferze, jeśli nie liczyć mocno zdziwionego taksówkarza, że ktoś może się wybrać do Hong Kongu nie na zwiedzanie uroczych zakątków wyspy, a na spotkanie z paroma killerami w celu wyprostowania im nosów. Oczywiście, jak przystało na prawdziwego arystokratę, Ken wynajął w luksusowym hotelu apartament prezydencki na 78 piętrze z basenem, salą gimnastyczną i łazienką z bidetem (grunt to przepisy BHP). Po kąpieli zamówił sobie prywatny helikopter i przewodnika, który miał oprowadzić/oblecieć (niepotrzebne skreślić) ich po wyspie.

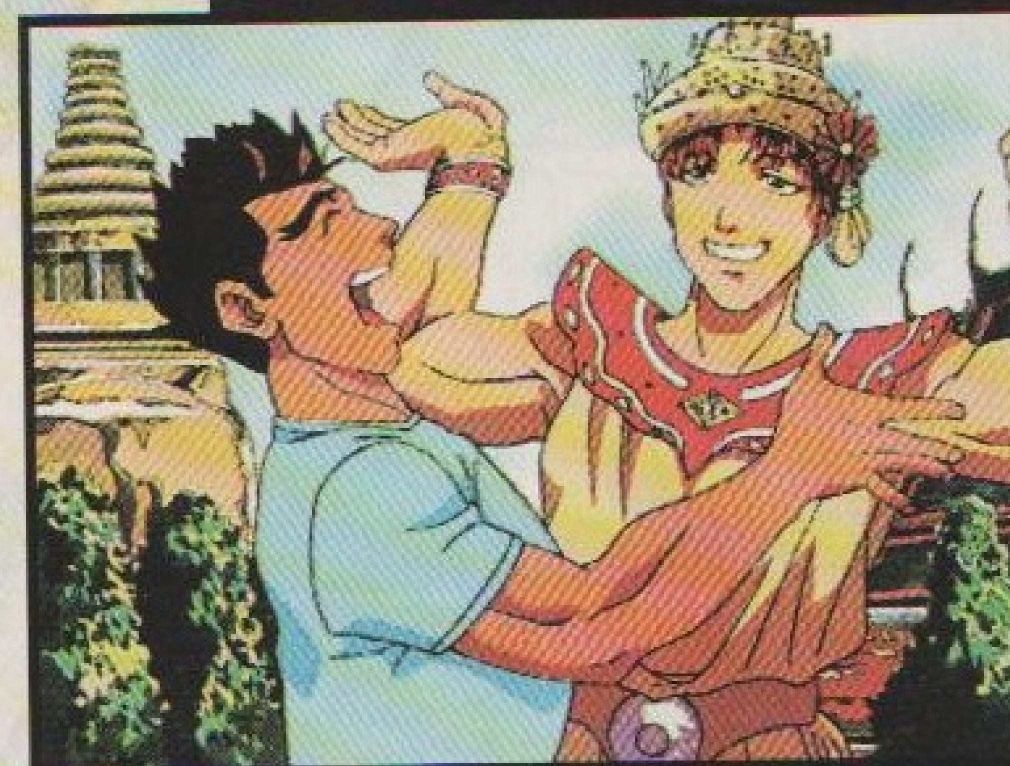
Za oknami zapadł już zmrok, więc każdy Batman wie, że to najodpowiedniejsza pora aby szukać mocnych wrażeń na ulicy. Z holu na dole zadzwonił telefon, gdzie bardzo miły kobiecy głos oznajmił im, że jest on (oczywiście, nie głos) ich zamówionym przewodnikiem. Jak przystało na prawdziwych samców, Ken z Ryu założyli się o sto pompek, że ich przewodniczka okaże się kompletnym maszkaronem, dla której los okazał się wyjątkowo okrutny, obdarzając ją ślicznym, zmysłowym głosem (chociaż gwoli prawdy, można wtedy zrobić karierę w „sex telefonie"). No i naszym przewodnikiem okazuje się Chun Li - jak zawsze porywająco piękna... W chwili kiedy Ken zabawiał naszą młodą damę opowieściami, Ryu musiał odbębnić swoją obowiązkową porcję stu pompek. Kiedy nadleciał helikopter na lądowisko na dachu, cała trójka niemal zgodnie (ale przy proteście pilota) stwierdziła, że ich celem jest Kowloon - wylęgarnia wszelkiego rodzaju mend i rzezimieszków w Hong Kongu. Tam to właśnie znajduje się słynna Forteca Dziewięciu Smoków, gdzie zwyczajowo - co noc - odbywają się mordercze pojedynki na pieniądze w ringu. Swoim wyglądem Kowloon śmiało mogłoby konkurować z wizją Manhattanu w filmie Johna Carpentera - „Ucieczka z Nowego Yorku". Trzysta dolców piechotą nie chodzi, więc bramkarz na wejściu do „Devil's Battle Cave" nie stanowił wielkiego problemu. Problemem mógł się okazać dopiero basior odpoczywający na ringu, który znudzony cieszył się przez chwilę z tytułu championa wieczoru. Zauważcie, że powiedziałem - przez chwilę. Rękawicę wszak podjął krewki Ryu, który już doszedł do siebie po ostatnim spotkaniu z Guilem. Minęły jakieś trzy sekundy i kolesia musieli wynosić drzwiami od zaplecza. No cóż - trudna szkoła, nauka nie wesoła. Ponieważ kolejnym championem stał się Ryu, od tego momentu to on już czekał na kolejnych rywali. Kiedy następni miejscowi championi lądowali bez przytomności w szpitalu, mafiozi z Hong Kongu wnerwili się na dobre. Jak mawiali starzy górale z Zakopca: śmierć zamiast hańby. Sprawy honorowe trzeba załatwiać bez patrzenia na koszty całego przedsięwzięcia - przeciw Ryu, Kenowi i Chun Li miejscowy Don Padre wystawia całe zastępy killerów. Czy nasi bohaterowie ujdą z życiem? Odpowiedź w czwartym odcinku.

PODSUMOWANIE.

Ponieważ mam już mało miejsca, to bez zbędnego ściemniania powiem, że „Street Fighter II Victory" to absolutna rewelacja. Oglądam ją z takimi wypiekami na twarzy, jak kolejne odcinki „Evangeliona". Wiem jednak, że większość z Was nigdy nie będzie miała szansy oglądnąć tej serii, gdyż żaden dystrybutor nie będzie się chciał wpakować w taką ilość kaset - dokładnie dziesięć (po trzy odcinki na taśmę)! Mam nadzieję, że chociaż część fanów zadowoli w miarę dokładny opis kolejnych odcinków „SF II V" w następnych numerach „Kawaii". Ta seria zżera wszystkie filmy walki na śniadanie (może poza „Wejściem Smoka"). Jeżeli macie choć trochę wolnej gotówki, to możecie walić w ciemno. Dla mnie „Street Fighter II Victory" i „Evangelion" to królowie sezonu 1997. Sayonara!

Mr.Gato







Tytuł: STREET FIGHTER 2 V
Produkcja: (c) 1994 Capcom/Group Tac - Yomiuri Telecasting Corp. - Amuse
Dystrybucja: Dynamic Visions
Reżyseria: Gisaburo Sugii
Scenariusz: Gisaburo Sugii
Chara design: Akira Kano
Część: 1, 2, 3
Czas: każda część 25 minut
Dozwolone: bez ograniczeń





DZIEWIĘĆ, OSIEM, SIEDEM, SZEŚĆ, PIĘĆ, CZTERY, TRZY, DWA, JEDEN... ZERO! Kon nichi Wa Panie i Panowie (oraz Wy, drodzy Otaku). Tylko dzisiaj i tylko tutaj, wielki dziesięciorundowy pojedynek największych wojowników i mistrzów sztuk walki jakich spłodziła Ziemia. To pojedynek „street fighterów" w mandze autorstwa Masahiko Nahakiry.

Manga „Street Fighter Zero" jest uzupełnieniem historii rozgrywającej się jeszcze przed erą nieśmiertelnego „Street Fightera II". Ukazała się ona w Japonii w tym samym czasie, co zaadaptowana na domowe konsole video: Playstation i Saturn, gra z arcade machine o tym samym tytule (o której możecie przeczytać w tym samym numerze „Kawaii"). Spotkamy więc w niej wyłącznie bohaterów występujących w tej grze, a część znanych i lubianych (bądź znanych i nie lubianych) postaci została tu perfidnie pominięta. W pierwszym tomie czytelnicy ujrzą więc gęby: Ryu i Kena (podejrzewam, że wraz z ich zniknięciem, temat „Street Fightera" rozpłynie się po prostu w niebycie), Birdie, Chun Li, Rose, Nash (czyli amerykański Charlie z gry), oraz jeszcze zdawkowo: Adon, Gohki i Sodom. Część graczy przypomina sobie pewnie, że występował jeszcze w SF Zero (bądź Alpha dla Europejczyków i Amerykanów) Sagat i Vega (generał Bison). A i owszem, w mandze również się pojawiają: Sagat w koszmarach dręczących młodego Ryu, a Vega pojawi się już w tomie drugim, którego jeszcze nie posiadam.



Kobiety są gorące!

RUNDA PIERWSZA:

Noc w Hong Kongu. Nabrzeże portowe. Pośród majaczących w oddali świateł wszędobylskich „drapaczy chmur" i ciemności spowijających doki w porcie, wyłonił się mały, rybacki kuter. Kuter, jak kuter - nic specjalnego. Specjalna była tylko jego zawartość - worki wypełnione kokainą, transportowane przez grupę uzbrojonych po zęby ludzi. Wśród nich, na dziobie siedział znudzony i drzemiący młody Japończyk, ubrany w białe kimono i rękawice. Odpowiedzialny za powodzenie całej akcji gostek, noszący cały czas przeciwsłoneczne okulary, które były jedynie utrudniającą widoczność ozdobą w ciemnościach, nie wytrzymał: „RYU! Wstawaj!". No tak... dziwne i niezbadane są losy ludzi. Ryu, który był wychowywany przez swego mistrza Goukena według najsurowszych reguł oraz zasad zen, nigdy nie przypuszczał, że pewnego dnia znajdzie się w takiej sytuacji - jako ochroniarz transportu narkotyków. Oprócz niego, na pokładzie znajdował się jeszcze Birdie - ogromny murzyn, dumny właściciel fryzury zwanej „irokezem" i bokobrodów kojarzących się z Cesarzem Franciszkiem Józefem. Z wściekle wkurzającą regularnością - mniej więcej co pięć minut - sięgał do kieszeni po swój grzebyczek stylizowany na nóż sprężynowy, który był niemal niezauważalny w ogromnych dłoniach Birdiego (bardziej na miejscu było by ich nazywanie „bochenkami chleba").

Tak więc najspokojniej zbliżali się, przy akompaniamencie cichego buczenia niebyt dobrze wyregulowanego silnika kutra, do luksusowego jachtu stojącego na redzie. Coś tu jednak nie grało. Było zbyt spokojnie, co raczył nawet zauważyć niespecjalnie bystry Birdie (chociaż i tak nikt nie płacił mu za myślenie). Charakterystyczny trzask włączanych reflektorów i oślepiających ich blask, zmieszał się z hałasem startującego helikoptera ukrytego za rufą jachtu. To była policyjna pułapka! Zostali wystawieni! „Tu ICPO! Poddajcie się!" - rozległ się głos zniekształcony przez megafon. (ICPO - Organizacja Przeciw Narkotykom i Mafii.) Na pokładzie jachtu stał cały oddział szturmowy policji z wycelowaną w ich kierunku bronią automatyczną. Nie było szans uciekać, gdyż przy tej sile ognia, w ciągu pół minuty ich kuter stał by się jedynie durszlakiem do cedzenia o dużych gabarytach. Z helikoptera na pokład przemytników zeskoczyła młoda dziewczyna o niewątpliwie azjatyckiej urodzie, ubrana w obcisły dres. Witamy Chun Li - pracownicę ICPO! Widząc jednak tak wątłego przeciwnika, ów gostek w okularach przeciwsłonecznych ruszył raźnie do przodu („Dajcie mi agrafkę! Żywcem mnie nie wezmą!"). W końcu, jaki prawdziwy samiec mógłby się bać kobiety, prawda? Świst przecinanego powietrza, trzask pękającej przegrody nosowej i za momencik nasz krewki młodzian leżał na pokładzie z zakrwawioną gębą i stłuczonymi okularami przeciwsłonecznymi. Na pomoc koledze skoczył więc Birdie. Oblizany przez niego łańcuch (czy pamiętacie ten gest Birdiego z gry video?) miał stać się niezaprzeczalnym atutem w pojedynku z Chun Li. Seria szybkich kopnięć na twarz podziałała jednak jak straszak na zwalistego murzyna. Postanowił trzymać się na dystans i wreszcie spożytkować swoją metalową broń. Łańcuch owinął się wokół szyi Chun Li i chwilę później Birdie grzmotnął jej ciałem o pokład. Przyglądający się dotąd spokojnie z boku Ryu, dostrzegł kątem oka błysk lunety na pokładzie luksusowego jachtu. To snajper celował w kierunku Birdiego. Szybki skok w kierunku przyjaciela spóźniony był jednak o kilka ułamków sekundy. Na linii strzału znalazł się właśnie Japończyk, który w ten sposób uratował Birdiego. Z przestrzelonej dwoma pociskami piersi popłynęła krew. „RYU! RYU!" - krzyki wzywające pomocy słyszał jednak jak przez mgłę. Chwilę później stracił przytomność w ramionach przyjaciela.



Chun Li wygląda ślicznie nawet w dresie.

RUNDA DRUGA:

Ryu osunął się na pokład. Cały pokład zbroczony był jego krwią, a kule, które rozerwały mu pierś, walały się po pokładzie - postrzał przeszedł na wylot. Dźwięk wyjących syren policyjnych i stale kołującego helikoptera nad kutrem, nieustannie przeszywał powietrze. Ryu leżał zgięty w pół, mając coś po odzyskaniu na moment przytomności. Nagłe wyładowanie energii, która eksplodowała z ciała młodzieńca, odrzuciło wszystkich na boki. Kolejne wydarzenia rozgrywają się już w umyśle oszalałego z bólu Ryu.

To było jak odskocznia od realnego świata, przejście na drugą stronę lustra. Ogromna sala. Hej... przecież to dojo mistrza Goukena! Naprzeciw niego, Ryu widzi samego siebie młodszego o parę lat i swojego przyjaciela - Kena Mastersa. Słyszy też stłumiony echem głos mistrza Goukena:

- „To jest właśnie stara technika walki - ANSATSU-KEN-DE-ATTA! Jest ona śmiertelną bronią. Liczba osób, które zostały zabite przy jej użyciu, równa się liczbie osób jednego kraju!

- „Co to za technika, mistrzu? Jest super!" - usłyszał głos Kena.

- „Ta technika pozwala na szybkie masakrowanie wielu osób. Została stworzona przez starego mistrza - GOTETSU! Ta technika to umiejętne połączenie w sobie ciała i ducha. To wyższy stopień rozwoju duchowego. Ale musicie pamiętać, że równocześnie łączy ona w sobie odpowiedzialność za dusze ofiar!"

Ryu ujrzał jeszcze mistrza Goukena i siebie z Kenem, w chwili kiedy próbowali oczyścić swój umysł. Jest to symbolizowane dużym, japońskim piktogramem ZERO! Tutaj trzeba wyjaśnić, że ZERO w religii ZEN oznacza oczyszczenie umysłu ze złych myśli w celu osiągnięcia spokoju. ZERO to stan ducha!

Ryu nawiedziła jeszcze jedna wizja. Z mroku ujrzał wyłaniającą się tajemniczą postać Gohki'ego, na którego kimonie widoczny był znak kanji oznaczający NIEBO, czyli symbol ideału, który człowiek pragnie osiągnąć. GOHKI TO DIABEŁ!

Wizja znikła. Ryu w błyskach wyładowań energii znajdującej ujście na zewnątrz, zawisł lewitując w powietrzu, niczym hinduscy jogini. RYU ZOSTAŁ OPANOWANY PRZEZ DIABŁA!

Zaczyna się rewelacyjnie, nieprawdaż? A jestem dopiero na 28 stronie tej niesamowitej opowieści! Cały pierwszy tom mangi ma 168 stron, więc przed nami jeszcze kawał drogi. Manga „Street Fighter Zero" to absolutna rewelacja graficzna. Komiks jest po prostu ślicznutki i miażdży swoim wykonaniem bodaj sześciotomowe (ale mogę się mylić) wydanie „Street Fightera II", które w Europie na dodatek ukazał się w wersji kolorowej, co było posunięciem mało fortunnym (eufemizm z mojej strony). Dla każdego fana SF powinna to być lektura obowiązkowa, a reszta powinna ją mieć ze względu na rewelacyjne rysunki (rysunki Kenichi Sonody przy mandze Masahiko Nakahiry, to niemal amatorszczyzna - pod względem precyzji ich wykonania!). Ta manga, to komiks najlepiej oddający dynamikę, jaki dane mi było ujrzeć kiedykolwiek na oczy. DZIEWIĘĆ, OSIEM, SIEDEM, SZEŚĆ, PIĘĆ, CZTERY, TRZY, DWA, JEDEN... ZERO! KNOCKOUT!

Mr.Gato

Powiedzmy to sobie otwarcie. Cała magia „Street Fightera" rozpoczęła się właśnie od gier video. Pod koniec lat 80. japońska korporacja Capcom wypuściła na rynek mordobicie pod takim właśnie tytułem. Część pierwsza prezentowała się nader skromnie: parę ciosów na krzyż, tylko dwie postacie, którymi można było grać - Ryu, albo Ken (no właśnie; liczy się jakość, a nie ilość) oraz jak zawsze tony mięsiwa do obicia, między innymi Sagat. Po dzień dzisiejszy ukazało się masę kolejnych części, których nawet nie mam zamiaru wymieniać (wszak nie ma ludzi omylnych, a zawsze się znajdzie ktoś, kto wyszuka jakiegoś klona z 16 bitowej konsolki z placu, gdzie SF II nosi podtytuł „hyper, ultra jakiśtam numerek", a w sumie chodzi o tą samą grę). Na dzień dzisiejszy, o ile mi wiadomo, cykl ten kończy się na grze „Street Fighter III", oraz jej rozszerzeniu „SF III: Second Impact". Obie występują na razie tylko na automatach.







Tutaj chciałbym się jednak skupić przede wszystkim na, moim zdaniem, najlepszych konwersjach SF dostępnych na domowe konsole: cyklu Street Fighter Zero. Żeby nie było nieporozumień na dzień dobry, spieszę z wyjaśnieniami, że jest to tytuł japoński, który w USA przemianowany został na SF Alpha, oraz jak zawsze podmienione zostały imiona bohaterów (w Japonii generał Bison nazywa się po prostu Vega, a Charlie to nikt inny tylko japoński Nash). To chyba wszystkie istotne zmiany, a przynajmniej te o których mi wiadomo, gdyż w domu posiadam tylko wersję japońską.

Całość rozpoczyna się jak końcówka pierwszego tomu mangi Masahiko Nakahiry o tym samym tytule. Ładnie wykonane intro przedstawia Ryu i Kena szykujących się do walki na plaży. W „Street Fighter Zero" pojawia się galeria 10 postaci, plus dwie ukryte. Jak zawsze nie mogło zabraknąć dwójki przyjaciół: Ryu i Kena walczących stylem Shotokan Karate. Chłopaki są wyraźnie młodsi niż w SF II, ale to ze względu na chronologię wydarzeń, w których została umiejscowiona gra. Kolejni to: Chun Li (YES!) - właścicielka wyjątkowo zgrabnych i szybkich nóg, Nash - wojskowy żigolo z fryzurą stylizowaną na Elvisa-króla (w wersji pozajapońskiej - Charlie), Japończyk - Guy, Birdie - kumpel Ryu, a zarazem duży mięśniak, który do układania swojej punkowej czupryny używa grzebyczka wykonanego na wzór noża sprężynowego. Całość uzupełniają: Sodom, Adon - były uczeń Sagata, Rose, oraz wywołany już do tablicy - Sagat. Ukryta dwójka to generał Vega, oraz Gouki.

Tak jak Sega wprowadziła zasadę „trójprzycisku" (blok-pięść-noga), tak Capcom już od dawna konsekwentnie promuje swoje własne rozwiązanie: słaba-szybka pięść; średnio szybka pięść; wolna-najsilniejsza pięść. Analogicznie przedstawia się sytuacja z nogami. Nie używa się tu kombinacji przycisków jak u Segi. Chociaż nie... jest tutaj jedna raz używana kombinacja: podczas pojedynku możemy wykonać jakiś charakterystyczny gest dla danej postaci w stosunku do przeciwnika (ale tylko jeden raz), np. ignorując konkurenta, Ryu poprawia sobie podczas walki rękawicę. Ciosy specjalne, takie jak np. Hado Ken, wyzwala się poprzez wykonywanie tzw. półokręgów przyciskami kierunkowymi na joypadzie. Nie jest to rozwiązanie oryginalne, tylko powielenie i udoskonalenie już raz kiedyś stworzonego systemu. Gdzieś w połowie lat 80 niemal połamałem wajchę od joysticka grając na swoim C-64 („Gdzie się podziały tamte prywatki?") w rewelacyjną jak na owe czasy gierkę: „Uchi Mata" (chyba jedyne mordobicie będące wariacją na temat judo, dosyć wierne zresztą). Ale wracając do SF, za pomocą owych półokręgów odpala się też combosy, czyli kombinacje ciosów nie do zatrzymania. Można uzyskać nawet trzy stopniowe combo: u dołu ekranu jest pasek energii, który systematycznie rośnie w czasie pojedynku. Wszystko wiąże się wtedy z ilością przycisków, które wciśniemy podczas uruchamiania combosu. Mało jest w życiu większych przyjemności, niż samemu wykonać szesnasto uderzeniowego Hado Kena grając Kenem - uśmiechu satysfakcji nie jest Wam w stanie zetrzeć z twarzy nawet stara dewotka w tramwaju, marudząca coś o „dzisiejszej młodzieży". Oprócz tego istnieje możliwość zablokowania ciosów przeciwnika i zaskoczenia go skuteczną kontrą, czyli tzw. zero counter. Najlepsze zostawione jest jednak na sam koniec pojedynku: Super Combo. Stanowi to odpowiednik fatality z Mortal Kombata, z tym, że jest to wykończenie bezkrwawe. Jest to bodaj najbardziej mangowy element tej gry: odpalamy combo i kiedy przeciwnik jest już na wykończeniu ekran rozjaśnia się maksymalnie, zaś postacie zawisają w bezruchu na ułamek sekundy w powietrzu. Miodzio. Są to najbardziej efektowne wykończenia jakie dotąd wymyślono w mordobiciach, nawet MK się chowa.



Wszystkie swoje pojedynki bohaterowie rozgrywają w bardzo ładnie wykonanych sceneriach. Świadkiem Twojej porażki lub triumfalnego zwycięstwa jest Colosseum w Rzymie (czad! zupełnie jak pojedynek Bruce'a Lee z Chuckiem Norrisem w „Drodze Smoka"), gdzie dookoła kręcą się całe chmary kotów. Łomot swojemu oponentowi możesz też sprawić na ulicach Nowego Orleanu, gdzie jak przystało na kolebkę jazzu zobaczysz w tle przygrywającego saksofonistę, bądź też na Wielkim Murze w Chinach. Spotkałem się za to z opiniami, że animacja jest wyjątkowo obskurna, ale mi ona nie przeszkadza i jest zupełnie OK. jak na gry dwuwymiarowe. Należy jednak koniecznie podkreślić rewelacyjny soundtrack dostarczany graczom razem z grą. Ponieważ jest zapisany w formacie Digital Audio, więc możecie go sobie spokojnie „odpalić" na każdym odtwarzaczu CD w dowolnej chwili: ot, chociażby pisząc taki tekst. Zawsze dziwiłem się jak można parę motywów przerabiać na tyle sposobów. Tak jak produkty Segi zawsze kulały w tej materii (nawet w „Fighter Megamix" niektóre kawałki śmierdzą nieświeżym już brzmieniem lat 80, co bynajmniej nie jest komplementem), tak Capcom dotąd nigdy mnie nie zawiódł. Aranżacje paru numerów są wyjątkowo niepowtarzalne. Szczególnym sentymentem darzę te utwory muzyczne, które wykorzystują folkowe, orientalne motywy: japońskie, bądź chińskie. Dźwięk wyprowadzony na wzmacniacz jest podczas gry niemal obowiązkiem. Nie zdziw się kiedyś przypadkiem, gdy zaczniesz nieświadomie nucić pod nosem, któryś z motywów Street Fightera Zero.





Właściwie dalszy komentarz do tej gry jest rzeczą zbyteczną, gdyż ci, którzy chcieli w nią zagrać i tak ją już dawno kupili, a jaki jest koń każdy widzi. Gra jest naprawdę świetna i powinna się ona znaleźć w zbiorach na półce każdego fana mordobić. Twierdzenie, że czasy gier 2D już dawno minęły możemy spokojnie włożyć między bajki. Wszak wszystko zależy od przyjemności, jaką dostarcza nam zakupiony produkt. „Street Fighter Zero" może w tej kategorii śmiało stawać w szranki z najlepszymi, takimi jak „Virtua Fighter", „Tekken" czy „Soul Edge". Reszta jest już indywidualną kwestią gustu.



Dodatkowym walorem tego produktu powinna jeszcze być cena. Powinna, ale w Polsce nie jest! W oficjalnych cennikach polskich dystrybutorów gra ta oferowana jest w cenie około 200 PLN, gdy tymczasem we wszystkich zachodnich sklepach (mam na myśli chociażby Hiszpanię i Francję) „SF Zero" w wersji japońskiej można kupić po około 50 złociszy (żadne gołosłowie, sam kupiłem ją w takiej cenie w największym paryskim sklepie z grami). Niestety: cła, marże dystrybucyjne i inne drobiazgi po drodze, podbijają i tak już wysokie ceny gier w Polsce. Teraz w związku z powyższym pytanie: czemu w Polsce szerzy się piractwo komputerowe na tak masową skalę? Odpowiedz sobie sam. Mnie się nie chce strzępić języka...

Mr.Gato





Tytuł: STREET FIGHTER ZERO
- tom pierwszy
Autor: Masahiko Nakahira
Wydawca: © 1996 Capcom / Masahiko Nakahira
Wersja: japońska
Ilość stron: 168 stron

Tytuł: STREET FIGHTER ZERO (ALPHA)
Producent: © by Capcom 1995, 1996
Typ gry: mordobicie
Platforma: Sega Saturn, Playstation, SNES

RYU

リュウ



RYU
Wzrost: **178 cm**
Waga: **67.5 kg**
Grupa krwi: **O**
Data urodzenia: **6-21-1964**

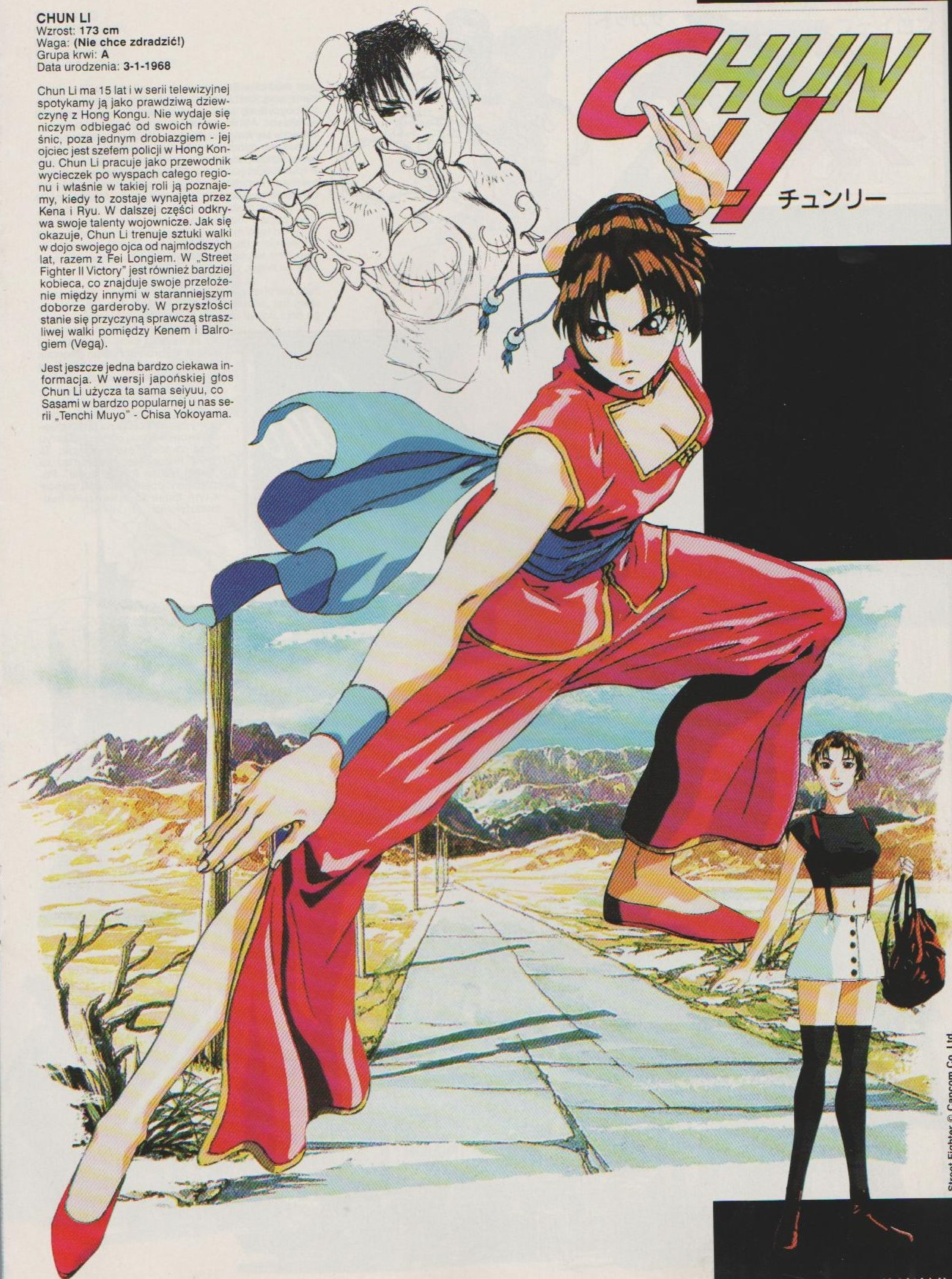
Ryu jest młodym Japończykiem. W „Street Fighter II Victory" ma 17 lat i raczej niewiele widział w swoim życiu. Ciężko pracował jako drwal na maleńkiej wysepce gdzieś pośród wód Pacyfiku - Mikunai. Tutaj też kontynuował swoje treningi Karate Shotokan. Ryu nigdy nawet nie myślał o opuszczeniu Mikunai, aż do dnia kiedy to otrzymał list od swojego „starego" druha - Amerykanina Kena Mastersa: „Przyjeżdżaj do Ameryki". Jest odważny, zarozumiały i często zadziera nosa. W wersji kinowej (Street Fighter II: The Movie) jest niemal dokładnie odwrotnie - Ryu jest spokojny, wiecznie zamyślony i skupiony w sobie. Przez te parę lat życia stracił niemal w całości poczucie humoru i dzisiaj bardzo ciężko było by mu zapracować sobie na przydomek „duszy towarzystwa". Jak każdy szanujący się bohater japoński, ma nieograniczony apetyt (mógłby dorabiać jako zlewozmywak u rodziny Flinstonów). Wyróżnia się też wybitną nieśmiałością w stosunku do płci przeciwnej. W towarzystwie kobiet zachowuje się cokolwiek niezręcznie (vide: trzeci odcinek „SF II Victory" i spotkanie z Chun Li).

Doświadczenia nabyte podczas podróży spowodowały, że Ryu nauczył się kontrolować swoje ciało i, co najważniejsze, skupiać się w sobie. Jest to szczególnie ważne dla koncentrowania mocy Hado (przypływ fali energii), którą później przeistacza w Hado Ken, czyli rodzaj ognistej kuli powalającej przeciwnika. Ryu posiada jednak energię Hado od urodzenia. Nie jest to w jego przypadku rzecz nabyta. Energia Hado (lub HaDou, w zależności od pisowni) to koncentracja w samym w sobie, w połączeniu z energią natury.

CHUN LI
Wzrost: **173 cm**
Waga: **(Nie chce zdradzić!)**
Grupa krwi: **A**
Data urodzenia: **3-1-1968**

Chun Li ma 15 lat i w serii telewizyjnej spotykamy ją jako prawdziwą dziewczynę z Hong Kongu. Nie wydaje się niczym odbiegać od swoich rówieśnic, poza jednym drobiazgiem - jej ojciec jest szefem policji w Hong Kongu. Chun Li pracuje jako przewodnik wycieczek po wyspach całego regionu i właśnie w takiej roli ją poznajemy, kiedy to zostaje wynajęta przez Kena i Ryu. W dalszej części odkrywa swoje talenty wojownicze. Jak się okazuje, Chun Li trenuje sztuki walki w dojo swojego ojca od najmłodszych lat, razem z Fei Longiem. W „Street Fighter II Victory" jest również bardziej kobieca, co znajduje swoje przełożenie między innymi w staranniejszym doborze garderoby. W przyszłości stanie się przyczyną sprawczą straszliwej walki pomiędzy Kenem i Balrogiem (Vegą).

Jest jeszcze jedna bardzo ciekawa informacja. W wersji japońskiej głos Chun Li użycza ta sama seiyuu, co Sasami w bardzo popularnej u nas serii „Tenchi Muyo" - Chisa Yokoyama.



SAGAT

サガット



SAGAT
Wzrost: **223.5 cm**
Waga: **127.5 kg**
Grupa krwi: **O**
Data urodzenia: **7-2-1955**

Jest mistrzem Tajlandii w stylu walki Muay Thai - boksie tajlandzkim. Sagat w wersji „Street Fighter II Victory" pojawia się w momencie, kiedy Ryu uwięziony jest w Tajlandii. Ale wbrew wszelkim oczekiwaniom, nie zachowuje się wrogo w stosunku do Ryu, a nawet pomoże naszym młodym bohaterom dowiedzieć się, gdzie mogą doszlifować swoje umiejętności w sztukach walki (patrz: energia Hado). Sagat znalazł się w więzieniu, ponieważ nie chciał przegrać walki, mimo wyraźnych nakazów miejscowych bossów z gangu Ashury. Został zatrzymany następnego dnia za przemyt narkotyków, które zostały mu podrzucone do domu w ramach zemsty. Od tego momentu ma z gangiem na pieńku. Jest człowiekiem bardzo rozżalonym. Został przecież pozbawiony swojej największej życiowej przyjemności - walk na ringu.

Jeśli zaś chodzi o „Street Fighter 2 Turbo", Sagat nazywany był „Mistrzem Street Fightera". Niestety, pewnego dnia dostał baty od Ryu. Od tego momentu starał się zemścić na młodym Japończyku za wszelką cenę. Zaangażował się też w zbrodniczy plan generała Vegi (Bisona). Brak oka i blizna na klatce piersiowej są wynikiem słynnej walki Sagata z Ryu i ciosu zwanego Shoryu Kenem (Pięść Smoka). Od tego momentu szczególny nacisk położy na doszlifowanie swojej własnej odmiany Shoryu Kena, zwanej Pięścią Tygrysa. Ta część historii jest zgodna też ze „Street Fighter II: The Movie". Początkowy pojedynek obu panów w tym filmie to prawdziwy majstersztyk (ach, ten klimat!).

FEI LONG フェイロン

FEI LONG
Wzrost: **173 cm**
Waga: **59.5 kg**
Grupa krwi: **O**
Data urodzenia: **4-23-1969**

Fei Long jest najprawdziwszą gwiazdą filmów akcji w Hong Kongu, próbującą przejąć schedę po samym Bruce „Smoku" Lee. Świadczy o tym nawet jego imię, które po chińsku oznacza „Latający Smok". Jego sukcesy w branży filmowej zawróciły mu jednak w głowie. Jest pretensjonalny i robi tylko to, na co ma ochotę. Najważniejszą osobą dla niego, czyli tą, której rad słucha bardzo uważnie, jest Dohrai - ojciec Chun Li. Razem z Chun Li dorastał w dojo Dohrai'a, gdzie trenowali różne odmiany Kung Fu. Uważa Chun Li za swoją siostrę.



GUILE

ガイル

WILLIAM F. GUILE
Wzrost: **185.5 cm**
Waga: **86 kg**
Grupa krwi: **O**
Data urodzenia: **12-23-1960**

Jest sierżantem w amerykańskich siłach lotniczych (US AirForce).Poszukując swoich własnych ludzi, spotyka pierwszy raz Ryu i Kena w Mont Fuji Pub. Kiedy nasi bohaterowie atakują go, dostają ciężkie baty. Po tym spotkaniu decydują się losy ich podróży do Hong Kongu. Guile będzie wysłany przez dowództwo US Army, a szczególnie pod naciskiem Mr Mastersa (ojca Kena) na poszukiwania Chun Li, Kena i Ryu. W tej misji towarzyszyć będzie mu jego najlepszy przyjaciel - Nash (toż to nie kto inny, niż nasz Charlie!).

Guile jest zawsze ubrany w spodnie koloru khaki, mocno sfatygowane zresztą i jest właścicielem ślicznej, wysoko zaczesanej blond-fryzury (od Chun Li zyskał dzięki temu przydomek „Pędzlogłowy"). W „Street Fighter II V" głos użyczał mu Genda Tesho (Umibozu w „City Hunter"!).



BALROG
Wzrost: **183 cm**
Waga: **93.5 kg**
Grupa krwi: **O**
Data urodzenia: **1-27-1967**

Na dzień dobry trzeba wyjaśnić, że Balrog występuje wyłącznie w wersji japońskiej, natomiast Amerykanie przemianowali go na Vegę. Imię Balrog zostało zarezerwowane dla boksera, który w wersji japońskiej nazywa się Bison, tak jak „amerykański" generał Bison. Na pierwszy rzut oka trochę to pokręcone, ale wystarczy sobie samemu poprzestawiać imiona przy twarzach i stanie się jasność...

Balrog (lub Vega) w „SF II Victory" jest 17 letnim hiszpańskim torreadorem (w tym momencie widać pewną niespójność danych podawanych przez Capcom, gdyż wg. daty urodzenia ze „SF 2 Turbo" powinien mieć raczej 15 lat, ale to drobiazg). Spotykamy go po raz pierwszy na arenie podczas Corridy, kiedy to Balrog zauważa i ulega czarowi Chun Li (nie on jeden...). Nocą przybywa do jej pokoju (jak na latynoskiego kochanka przystało!:), aby wyjawić jej swoje uczucia. Widząc jednak, że to nie skutkuje, pragnie zabić tego, którego posądza, że jest jej narzeczonym - Kena mianowicie.



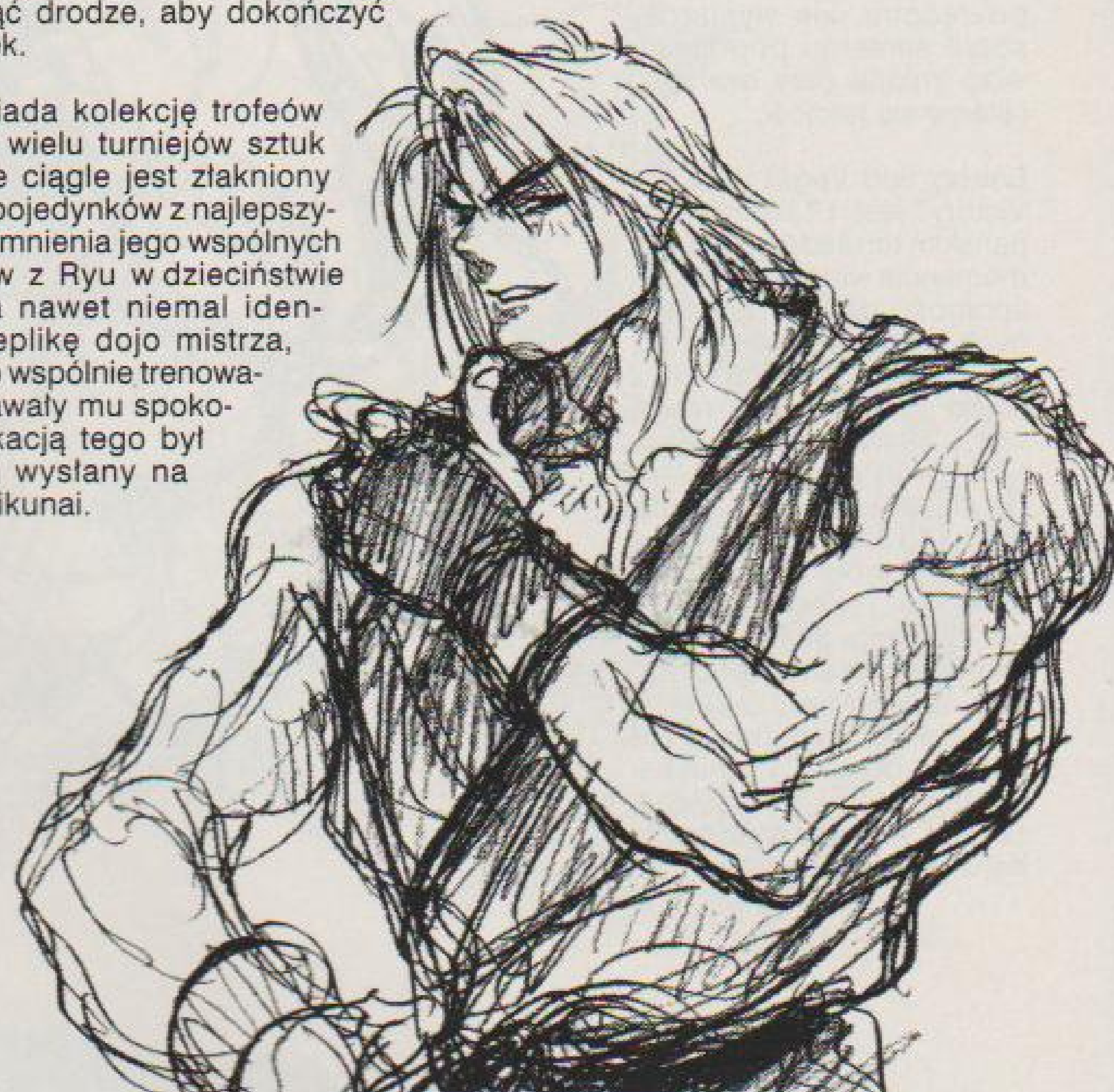
KEN MASTERS

ケン・マスターズ

KEN MASTERS
Wzrost: **178 cm**
Waga: **76 kg**
Grupa krwi: **B**
Data urodzenia: **2-14-1965**

Podobnie jak Ryu, ma 17 lat. Jest Amerykaninem, ale nie takim tam zwykłym zjadaczem hamburgerów - pochodzi z BARDZO dobrze sytuowanej rodziny, jednej z najbogatszych w Stanach Zjednoczonych. Krótko mówiąc, jest zdrowiutkim okazem „wytworzonym" przez ojca-Amerykanina i matkę-Japonkę (stąd tyle różnego rodzaju przedmiotów pochodzących z Kraju Kwitnącej Wiśni w rezydencji Mastersów). Ken uwielbia drażnić swojego przyjaciela - Ryu, wiedząc, że jest on bardzo spięty w większym towarzystwie. Jest jednak i druga strona medalu - nigdy nie doświadczając prawdziwego życia (bogactwo rodziców, wszystko na wyciągnięcie dłoni), Ken pozostaje mniej dojrzały psychicznie. Jest mało odpowiedzialnym lekkoduchem, typem miejskiego playboya. Podobnie jak Ryu ma tzw. ciąg do walki. Nic nie może mu stanąć drodze, aby dokończyć pojedynek.

Ken posiada kolekcję trofeów z bardzo wielu turniejów sztuk walki, ale ciągle jest złakniony wielkich pojedynków z najlepszymi. Wspomnienia jego wspólnych treningów z Ryu w dzieciństwie (posiada nawet niemal identyczną replikę dojo mistrza, u którego wspólnie trenowali), nie dawały mu spokoju. Implikacją tego był telegram wysłany na wyspę Mikunai.











DHALSIM
Wzrost: 178 cm
Waga : 48 kg
Grupa krwi: O
Data urodzenia: 11-22-1952

Dhalsim pochodzi z Indii. W „Street Fighter II Victory" nie pojawia się jako wojownik, lecz jako znachor-jogin, który wykorzystuje Hado do leczenia ludzi. Posiada jeszcze kilka innych możliwości parapsychicznych - na przykład przewidział przybycie Ryu i Kena. Przy okazji spotkania z nimi, odkryje im nawet ukrytą stronę ich osobowości („Jesteście obydwaj zwierzętami!").

ZANGIEF
Wzrost: 213.5 cm
Waga: 115 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: 6-1-1956

Pochodzi z Rosji i jest reprezentantem stylu zapaśniczego. W „SF II Victory" pojawia się jako członek Shadowloo. Jest odpowiedzialny za pojmanie Ryu. Udało mu się to jednak tylko dlatego, gdyż młody Japończyk był bardzo zmęczony po wieczornym treningu, kiedy to szlifował swój popisowy cios - Hado Ken. Później został pobity przez sierżanta Guile'a, który przyszedł z pomocą Kenowi i Ryu. Jest tak samo ciężkawy, umysłowo ograniczony i prymitywny, jak w grze.









VEGA
Wzrost: 180 cm
Waga: 114 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: Nieznana

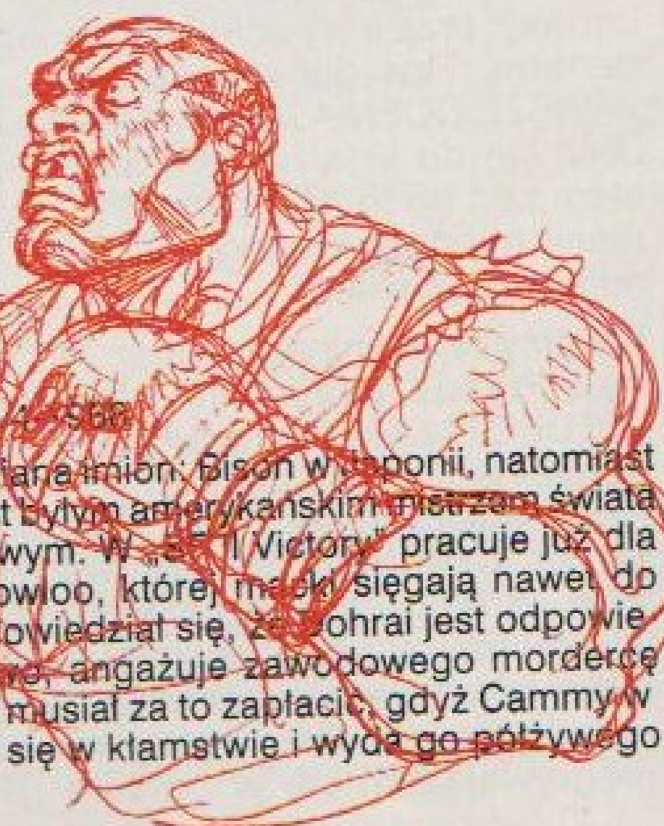
Sprawa podobna jak w wypadku Balroga. W Japonii był generał Vega, a w USA generał Bison. Poza tymi kosmetycznymi zmianami, to ciągle ta sama, parszywa osóbka.
Generał Vega jest paskudnym i złym Czarnym Charakterem, przywódcą organizacji Shadowloo. Co by o nim nie powiedzieć, uosabia on całe zło: okrucieństwo, perwersję, diaboliczność, ale również próżność, która przekonuje go o tym, że jest nie do pokonania. W przeciwieństwie do Ryu i Kena nie wykorzystuje Hado Ken, ale siły psi, które pozwalają mu na teleportację, lewitację, atak z dystansu i stworzenie bariery ochronnej.

CAMMY
Wzrost: 165 cm
Waga: 45.5 kg
Grupa krwi: B
Data urodzenia: 1-6-1974

Historia postaci zgodna ze „Street Fighter II Victory": Jest olśniewającą młodą blondynką, oraz profesjonalną morderczynią. Opanowała do perfekcji sztuki walki, np. podczas pojedynku z Fei Longiem. W swoim zawodzie najchętniej wykorzystuje garotę (strunę od pianina), aby uwolnić się od wrogów. Po tym jak Dohraiowi przydzielono prowadzenie sprawy Shadowloo, zostaje zatrudniona przez Bisona aby zlikwidować szefa policji z Hong Kongu. W rzeczywistości zostaje oszukana, ponieważ Bison wmówił jej, że Dohrai jest szpiegiem zatrudnionym przez gang narkotykowy. Inaczej bowiem w żadnym wypadku nie przyjęłaby zlecenia na członka Interpolu.
Jeśli zaś chodzi o „Street Fighter 2 Turbo", to Cammy została znaleziona z całkowitym zanikiem pamięci blisko instalacji wojskowych brytyjskiej armii. Została zatrudniona przez angielski wywiad (British Intelligence), a następnie trafiła na przeszkolenie do Służb Specjalnych. Szybko stała się czołową agentką w służbach, ale jej jedynym celem było wyjaśnienie, kto odpowiada za jej obecny stan zdrowia. Ta historia jest bardziej zbliżona do „Street Fighter II: The Movie".







BISON
Wzrost: 195.5 cm
Waga: 113.5 kg
Grupa krwi: A
Data urodzenia: 9-4-1968

I jego dosięgła zmiana imion: Bison w Japonii, natomiast Balrog w USA. Jest byłym amerykańskim mistrzem świata w boksie zawodowym. W „SF II Victory" pracuje już dla organizacji Shadowloo, której macki sięgają nawet do Interpolu. Kiedy dowiedział się, że Dohrai jest odpowiedzialny za śledztwo, angażuje zawodowego mordercę (Cammy). Będzie musiał za to zapłacić, gdyż Cammy w trakcie zorientuje się w kłamstwie i wyda go półżywego Interpolowi.



Niepodobna, ale seksowna (Mr.Gato mówi, że ma za grube uda).



Drużyna prawie w komplecie - prawie, bo Kylie M. ma właśnie koncert, ale przyrzekła, że też obije gębę głównemu mącicielowi. Osobiście odradzam Wam sprawdzanie, czy dotrzymała słowa.

Z poważaniem:Życzliwy



Tytuł: STREET FIGHTER: The Ultimate Battle („Uliczny Wojownik" - tytuł polskiego dystrybutora)
Produkcja: © Capcom Co, Ltd. / Columbia Tristar
Dystrybucja: ITI Home Video
Reżyseria: Steven E. De Souza
Scenariusz: Steven E. De Souza
Występują: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Ming-Na Wien, Kylie Minogue
Czas: 95 minut
Dozwolone: bez ograniczeń (umysłowych)

Uliczny Wojownik

Czy Salomon potrafi nalać z pustego? Tego nie wiem, ale po oglądnięciu „Street Fighter: The Ultimate Battle" jestem przekonany, że amerykańscy producenci filmowi są w stanie wycisnąć forsę nawet z kawałka... batona. Później takie wypociny kroczą triumfalnie przez ekrany kin całego świata, poprzedzone ostrą akcją reklamową. Ogromne postery najpierw ujrzysz w Los Angeles, później na stacjach metra w Paryżu, a koniec końców u siebie: na obdartych z tynku ścianach kin w Warszawie, Wrocławiu i Pierdziszewiu Małym. I właśnie taka sytuacja miała miejsce w wypadku wyżej wspomnianego filmu, który ostatnio na rynek video z cyklu „Domowa videoteka: podróże fantastyczne" wypuściła znana firma ITI (notabene, jeden z pierwszych dystrybutorów oryginalnych kaset video w Polsce). Właściwie taka chała nie powinna w ogóle znaleźć się w „Kawaii", ale skoro tematem przewodnim jest „Street Fighter", więc naczelny dał mi jedną kolumnę (jak wszystko, to wszystko!) - przechodzę więc bezzwłocznie do rzeczy.

Parę słów o FABULE (duże słowa, bracie!). Po siedmiu miesiącach walk w republice (jakiej republice? toż to była jakaś faszystowska dyktatura!) Shadaloo, wojska AN Force odbiły stolicę - Shadaloo City. Niestety, M. Bison - generał i dyktator w jednej skromnej osobie Raula Julia, ukrył się gdzieś w dżungli i nadal w swojej tajnej bazie opracowuje plany dominacji nad światem (oraz rozbudowy sieci fastfoodów w Bisonopolis). Niestety, podczas ewakuacji swoich zasobów z Shadaloo City (zgromadzonych dzięki świetnie zorganizowanej sieci dealerów narkotykowych), Bison uprowadził 63 cywilów z misji Narodów Zjednoczonych, zabił 12 żołnierzy, a 3 uprowadził. Wśród nich znajduje się Charlie Carlos Blanka, kumpel pułkownika Williama Guile'a (Jean-Claude Van Damme), który właśnie wylądował w tym państewku, aby zaprowadzić spokój i przywrócić wolność całej galaktyce (w tym momencie wszyscy czytający te słowa zobowiązani są puścić sobie - na całą parę - motyw przewodni ze „Star Wars": znacznie lepszy efekt)! Nasz ohydny dyktator za uwolnienie zakładników zażądał wypłacenia na swoje prywatne konto 20 miliardów dolarów amerykańskich. W przeciwnym razie za 72 godziny wszyscy zakładnicy zginą, a całą winą obarczony zostanie pułkownik Guile. W międzyczasie okazuje się, że w Shadaloo City jest jeszcze parę osób chcących wyrównać rachunki z Bisonem. Resztę zostawiam wszystkim tym, którzy jednak zdecydują się wybrać do miejscowej videoteki, wypożyczyć kasetę video i jeszcze wytrwać półtorej godziny przed telewizorem (co może się okazać wyzwaniem ponad siły, dla co poniektórych).

Teraz moje prywatne zdanie, co sądzę o tej produkcji. Na dzień dobry muszę zaznaczyć, że jestem fanem „Street Fightera", lubię filmy zwane potocznie „filmami karate" i nie mam w zwyczaju się ich czepiać. Jedyne czego od nich wymagam to: w miarę logicznego powiązania jednego mordobicia z następnym (wszak o to w nich chodzi), dobrego montażu, zgrabnej choreografii walk i przynajmniej średnio inteligentnego humoru (gdyż bez niego niektóre pozycje są zupełnie niestrawne). Rozbawiają mnie krytycy idący do kina na taki film (zapewne z obowiązku), a później starający się go wcisnąć w wąskie ramy swoich gustów, tkwiących gdzieś pomiędzy Federico Fellinim a Ingmarem Bergmanem. Jest to moja opinia po zeszłorocznej krytyce innego filmu Van Damme'a - „The Quest", na którym bawiłem się w kinie wyśmienicie, a później w „fachowej" prasie wyczytałem, że jestem ćwierćinteligentem. Tips dla recenzentów „filmów karate": ZAWSZE OCENIAJ FILM W RAMACH KONWENCJI! Jeśli idę do kina na „Klasztor Shaolin", to nie jestem tam po to, aby przez 90 minut oglądać „cierpienia młodego Wertera"! Ot i wszystko - żółć wylała mi się na klawiaturę.

Rzućmy okiem na scenariusz „SF: The Ultimate Battle". Przede wszystkim - NIEKONSEKWENCJE I GŁUPOTA! Już sam tytuł jest idiotyczny, gdyż sugeruje nam on, że będziemy świadkiem wydarzeń rozgrywających się przed drugą częścią SF. Ale nie, bo w napisach początkowych wyraźnie pisze - „film na motywach gry Capcomu - Street Fighter 2", więc zawierzyłem, że scenarzysta będzie się trzymał w miarę wiernie legendy stworzonej przez charadesignerów z Capcomu i chronologii wydarzeń rozgrywającym się w świecie „Street Fightera" (wszak film był robiony dla fanów gry). Ponieważ jednak Pan De Souza chciał upchnąć w filmie jak najwięcej bohaterów z gry, więc zafundował nam korowód absurdalnie zestawionych postaci. Przytoczę teraz parę przykładów absolutnych bzdur scenariusza:

1) RYU i KEN - w tym filmie są parą drobnych cwaniaczków, którzy próbują wyłudzić szmal od handlarza bronią, Sagata. Wcześniej trochę kradli w Manili i Hong Kongu. I nieważne, że Ken pochodzi z arystokratycznego rodu i ma forsy jak lodu. Przecież zawsze można jej mieć jeszcze więcej, prawda? Bzdura.

2) CHUN LI (w filmie dochodzi jeszcze jeden człon - WANG) - reporterka telewizji GNT. Podobno gdzieś ponad 20 lat temu Bison zabił jej ojca (przynajmniej tak wynika z dwóch zdań wypowiedzianych w filmie), więc Chun szuka go teraz po świecie aby mu dać po zębach. Fajnie, tylko ile ma teraz lat sama Chun Li? Przecież była młodsza od Ryu i Kena dokładnie o trzy lata. Według oficjalnej historii Capcomu, ojciec Chun Li był oficerem policji w Hong Kongu i kiedy obchodziła ona piętnaste urodziny, to jej rodziciel jeszcze żył. Może więc Chun Li chce w amerykańskiej wersji pomścić ojczyma (ale to moje przepuszczenie)?

3) SAGAT- Z tej wersji dowiedziałem się, że ma na imię Victor (?!). Żeby było zabawnie, ma on już na oku opaskę, co sugeruje, że tego oka już po prostu tam nie ma. Stracił je przecież w słynnej walce z Ryu (Shoryu Ken). Kiedy jednak Ryu z Kenem pojawiają się u Sagata, ten zachowuje się jakby ich widział pierwszy raz na oczy (przepraszam, oko!). Ale co tam... pewnie podczas pojedynku oprócz straty jednego oka, nabawił się wady w drugim ocalałym. W końcu każdy ma prawo niedowidzieć!

4) BALROG - tu jest operatorem kamery w wozie transmisyjnym Chun Li, a przecież był on bokserskim championem wagi ciężkiej, który odpuścił sobie walki w ringu za grosze (centy) i zaczął pracować dla zbrodniczej organizacji Shadowloo. Podejrzewam więc, że w telewizji płacą lepiej, stąd szybko się przekwalifikował (?)

5) Ekipę reporterów uzupełnia EDMOND HONDA, który dostał robotę montażysty w owym wozie transmisyjnym. To pominę jednak milczeniem (ale co tam robił zawodnik sumo?), przyczepię się jednak do narodowości. Otóż scenarzysta wręczył mu paszport jamajski, a nawet mój pies wie, że Honda był Japończykiem (japoński mistrz sumo z Jamajki?)

6) DHALSIM - występuje tu jako doktor przeprowadzający badania dla Bisona. Autor sugeruje, że to on stworzył zmutowanego Blankę. Ech, szkoda komentarza...

7) BISON - daruję sobie uwagi, że powinien nazywać się generał Vega. Raul Julia jest jedynym aktorem, który próbował ratować film, ale z tak głupio napisaną rolą niewiele da się zrobić. Podobał mi się w scenach przemówień dyktatorskich, gdzie monologi ubarwił szczyptą ironii.

8) SHADOWLOO - taką naprawdę nosiła nazwę organizacja generała Bisona, która zajmowała się głównie handlem i dystrybucją narkotyków. Tymczasem tutaj mamy Shadaloo (ale kto by tam wypatrzył jedną literkę, a że zmienia to trochę sens? no cóż... nobody is perfect!) i na dodatek okazuje się, że jest to nazwa republiki leżącej gdzieś w Azji.

9) CIĘŻKIE DOWCIPY - przykład: pada pytanie: „Co zrobić jeśli żołnierz Bisona rzuci w ciebie granatem?" Odpowiedź: „Podnieść go i rzucić w żołnierza". Ha, ha, ha...

Resztę sobie daruję, bo mam za mało miejsca, a zresztą - szkoda mi też kopać leżącego. Na sam koniec tylko głaz do ogródka firmy dystrybuującej w Polsce - ITI Home Video. Mamy rok 1997 (kiedy piszę te słowa) i tytuł został wydany w tym roku. No więc wydałem te 30 złociszy i poszedłem do domciu. Wrzucam kasetę i co widzę? ITI wypuścił „Street Fightera" z dźwiękiem MONOFONICZNYM nagranym na kasecie (żeby nie było niedomówień: Amerykańcy stworzyli ścieżkę w stereo)! Ręce mi opadły, szczęka poleciała pod fotel. W tym momencie straciłem cały szacunek do firmy ITI. A ja - głupek - domagam się filmów bez lektora, tylko z napisami. Przecież mieszkam w Polsce! BAKA! BAKA! BAKA!

Mr.Gato

GISABURO SUGII
- LEGENDA JAPOŃSKIEJ ANIMACJI

Przełom lat 1994/95 był Złotym Rokiem dla fanów serii Street Fighter. Oprócz świetnej konwersji z automatów „Street Fightera 2 Turbo" na „pecety", przemysł filmowy zafundował widzom dwa filmy z przeznaczeniem na duży ekran. Hollywoodzcy producenci zaangażowali dużą ilość dolarów i odkupili licencję od Capcomu, w wyniku czego powstał zakalec pod tytułem: „SF: The Ultimate Battle" (patrz obok). W tym czasie „skośnoocy" spokojnie szykowali się do swojej wersji filmowej. W 1994 na ekrany japońskich kin wskoczył „Street Fighter II: The Movie", a niecały rok później w telewizji miała miejsce premierowa emisja „SF II Victory". Niewiele osób wie jednak, że ojcem (i matką) całego przedsięwzięcia był GISABURO SUGII, człowiek-legenda w przemyśle japońskiej animacji, który czuwał nad oboma projektami, będąc równocześnie ich reżyserem.

POCZĄTKI:

Gisaburo Sugii, dziś stateczny sześćdziesięciolatek, zaczynał swoją karierę bardzo typowo, jak setki mu podobnych młodych ludzi (w Japonii, oczywiście). Jeszcze jako uczeń usłyszał, że gdzieś w Japonii otwarto pierwsze studio zajmujące się animacją. Praca w charakterze animatora stała się jego obsesją, kiedy to będąc w piątej klasie junior school (odpowiednik naszej podstawówki) zobaczył w kinie amerykańską produkcję Walta Disneya - „Bambi". Niestety, w tym czasie próby dowiedzenia się w jego szkole czegokolwiek o japońskich studiach animacyjnych, przypominały zdobycie na kasetach oryginalnej wersji „Gatchamana" w Polsce. Słowem, szanse równe niemal zeru. Młody Gisaburo myślał więc poważnie o wyjeździe do USA, aby tam podjąć dalszą naukę w tym kierunku. Jednak pewnego dnia, zaraz przed końcem studiów usłyszał o naborze do nowego studia -Tôei Animation (tak, tak; pewnie większości z Was kojarzy się ono z „Sailor Moon" i poniekąd słusznie). Już jako absolwent wyższej uczelni zapukał do drzwi studia Tôei Animation, gdzie został przyjęty do pracy, mimo, iż konkurencja była ogromna (w biurze przyjęć powiedzieli mu, że szanse jego zatrudnienia są jak „jeden do trzydziestu"). Jego wyjątkowe szczęście polegało na tym, że były to pierwsze kroki tego studia w przemyśle animacji rysunkowej. Jego pierwszym filmem, który wyreżyserował był „Hakujaden" („Tale of the White Serpent") w roku 1958. Tytuł ten jest o tyle wart wymienienia, że właśnie dzięki tej produkcji swoją sławę zawdzięcza mistrz Hayao Miyazaki - stał się on inspiracją dla jego późniejszej pracy animatora. Obecnie Sugii z wielką sympatią wspomina również pracę nad pierwszą japońską animowaną serią telewizyjną - „Tetsuwan Atom" (patrz: Astro Boy - Osamu Tezuki).

INSPIRACJE:

Inspiracją dla prac Gisaburo Sugii są po dziś dzień filmy Amerykanina - Maxa Fleischera (znany przede wszystkim jako animator w studiu Warner Bros przy filmach z cyklu „Bugs Bunny" - I love it! I LOVE IT! - dop. Jedi). Wpływ Fleischera na jego późniejsze prace był tak duży, że jak dziś sam wspomina: „Aktualnie lubię prace Fleischera bardziej niż samego „Królika Bugsa", czy Disneya i kiedy byłem młody, moim marzeniem było stać się takim samym człowiekiem jak Fleischer (...)".

„STREET FIGHTER 2: THE MOVIE" oraz „STREET FIGHTER 2 VICORY"

Sugii wcale nie interesował się grami video z cyklu SF. Jednak pewnego dnia, kiedy zapadła decyzja, że powstanie film kinowy, tytuł ten mocno go zaintrygował. Podczas dyskusji nad projektem „Street Fighter II: The Movie" w studio, gdzie pracował Sugii, zainteresował się on plakatem z gry, który wisiał nad głowami zebranych. Przedstawiał on wszystkich bohaterów gry, którzy szykowali się do walki. „Pomyślałem sobie, że to bardzo interesujące (...), żeby przenieść postacie z plakatu i wyprodukować z tego film animowany." W jednym z wywiadów podkreślał też, że osobiście polubił prace z bohaterami stworzonymi na potrzeby gier video, gdyż te umożliwiają mu stworzenie jego własnych interpretacji tych postaci.

„SF II: The Movie".

Gisaburo Sugii miał już w głowie gotową wizję filmu i bohaterów w nim występujących: „Na przykład, w filmie Ryu nigdy nie zmienia swojego ubrania. Podczas dyskusji z zespołem w studio, producent powiedział, „Ależ on prawdopodobnie przebiera się w T-shirta i jeansy, kiedy weźmie prysznic. W końcu Ryu też się poci podczas pracy". Ja jednak odmówiłem. To była moja wizja postaci, którą miałem od samego początku, kiedy tylko zobaczyłem ten plakat. Ja chciałem zrobić realistyczny filmy animowane, ale ten jeden raz postanowiłem naruszyć zasady realizmu. Chciałem, żeby wszyscy bohaterowie po prostu tam byli: niezmienni, włączając w to ich ubrania, dokładnie tacy jakich mogliśmy podziwiać na plakacie. Ale oni ciągle potrzebowali zmian garderoby w tym filmie, więc zadecydowaliśmy, że to właśnie Ken będzie tą postacią, która przebiera się w różne sukienki." Zabieg ten był celowy. Wszystko to Gisaburo Sugii podporządkował wyobraźni potencjalnych widzów tego filmu: „(...) myślę, że gracze wykreowali swój własny obraz świata Street Fightera w głowach. W „Street Fighter II: The Movie", chciałem zaprezentować świat, który dotąd był zamknięty w umysłach graczy, z jego wszystkimi pojedynkami i bohaterami. Chciałem stworzyć film, który byłby idealnie wypośrodkowaną wizją świata stworzoną w umysłach wszystkich kochających tę grę. Myślę też, że „Street Fighter II: The Movie" jest zupełnie innym filmem od typowych japońskich produkcji. Chciałem zrobić typowo amerykański film na zasadzie „roller coastera" (rodzaj kolejki na szynach występującej w Wesołych Miasteczkach). No, wiesz o co mi chodzi. To miał być film gdzie akcja jest dosłownie wszędzie. Wszystkie zasady dramaturgii zostały usunięte, została tylko zasada „w górę i w dół" jak w roller coasterze. Siłą nośną tego filmu miała być tylko i wyłącznie akcja. Wszystko miało być dokładnie tak jak w grze."

„Street Fighter II Victory".

Tutaj już Gisaburo Sugii postawił sobie całkowicie inne zadanie. Cała telewizyjna seria nie miała być tylko wyłącznie uzupełnieniem filmu kinowego i jego kontynuatorką, ale czymś zupełnie innym: „(...) Street Fighter II V jest serią (...), która bazowała na pomyśle zrobienia dramatu z udziałem Ryu i Kena, oraz ukazania motywów ich podróży po całym świecie w centrum wydarzeń."

PRZYSZŁOŚĆ ANIMACJI:

Mimo, iż Gisaburo Sugii robi w tym przemyśle już od ponad trzydziestu lat, twierdzi on, że ten gatunek ciągle się rozwija i najciekawsze rzeczy są dopiero przed nim. „Myślę, że jest jeszcze cała masa możliwości do odkrycia. Mam tu przede wszystkim na myśli miksowanie animacji komputerowej i ręcznie rysowanych animacji. Właściwie, to jesteśmy w przededniu ujrzenia ogromnej masy animacji, o których nawet wcześniej nie można by było pomyśleć, że są możliwe do stworzenia."

Mr.Gato

Bibliografia:
1) Animerica Vol. 4, No. 5
2) Animerica Vol. 5, No. 6
3) Angel Dust Deluxe, Vol. 3

Sylwetka GISABURO SUGII:

Data urodzenia: 1940
Grupa krwi: B
Stan cywilny: żonaty
Ulubiony film animowany: MY NEIGHBOR TOTORO (MÓJ SĄSIAD TOTORO)

Najważniejsze pozycje z filmografii: GISABURO SUGII

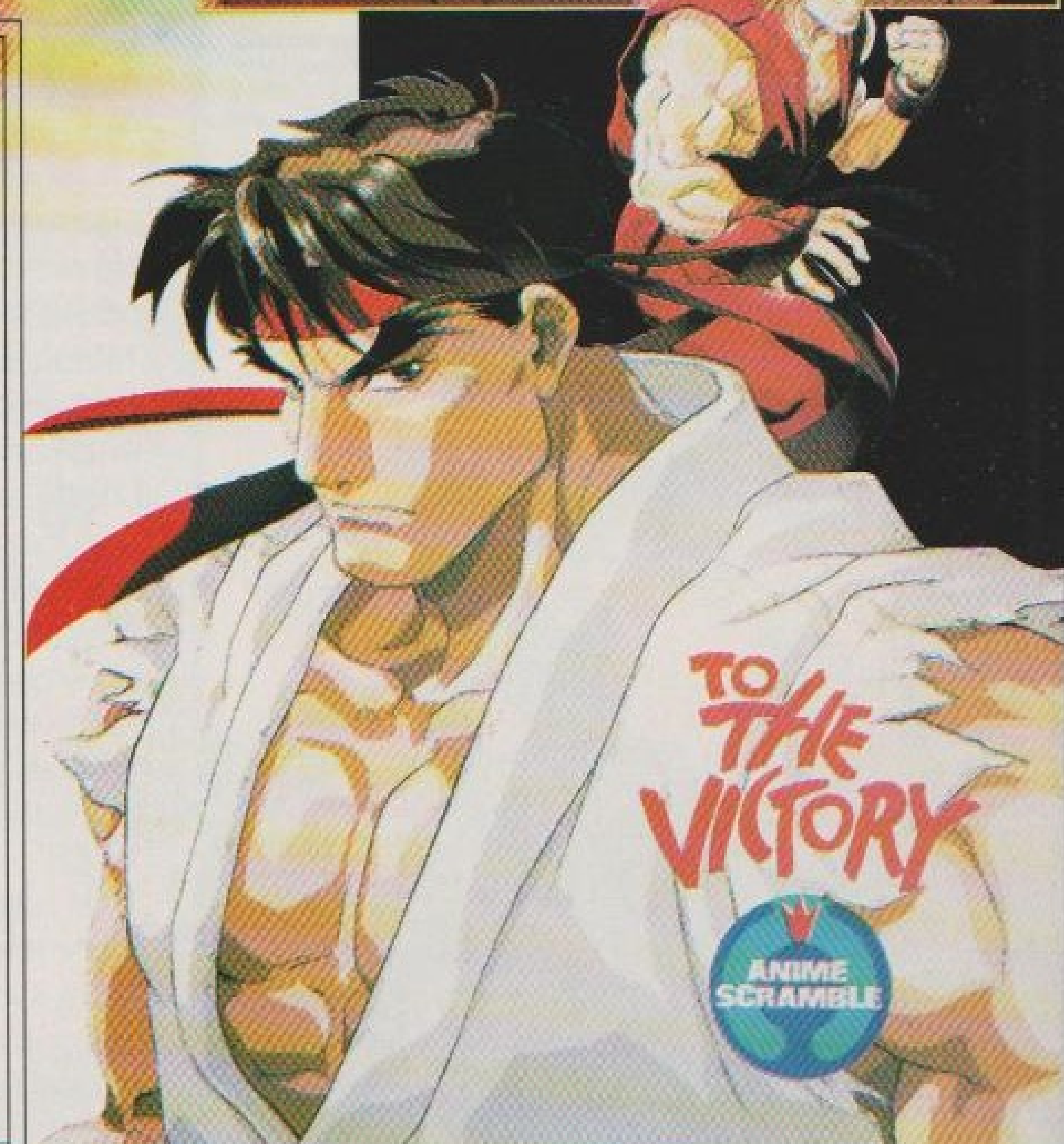
1958: HAKUJADEN („Tale of the White Serpent"); reżyseria
1959: SHÔNEN SARUTOBI SASUKE („Boy Sasuke Sarutobi"); reżyseria
1960: SAIYUKI („The Journey West"); reżyseria
1963-66: TETSUWAN ATOM; reżyseria, choreografia, scenariusz
1967: GREAT ADVENTURE OF GOKU; reżyseria
1969: DORORO; reżyser wykonawczy
1970: CLEOPATRA; główny animator
1973: KANASHIMA NO BELLADONNA („Belladonna of Sadness"); reżyser animacji
1974: JACK TO MAME NO KI („Jack and the Beanstalk"); reżyser animacji
1983: NINE; reżyseria
1984: GARASU NO KAMEN („Mask of Glass"); reżyseria
1985: NIGHT ON THE GALACTIC RAILROAD; reżyseria
1985-87: TOUCH; reżyseria
1987: MURASAKI SHIKIBU GENJI MONOGATARI („The Tale of Genji"); reżyseria
1991: SWEET SPOT; reżyseria i scenariusz
1992: NOZOMI WITCHES; reżyseria i scenariusz
1994: STREET FIGHTER II: THE MOVIE; reżyseria
1995: STREET FIGHTER II VICTORY; reżyseria













Siódmy tom wydania niemieckiego


Komputerowo kolorowana wersja mangi


Najkrótsza (i nieco złośliwa) recenzja „Akiry"

O „AKIRZE" JESZCZE SŁÓW KILKA...

(na wstępie rocznicy)

Pierwszy raz obejrzałem „Akirę" w 1988 roku, w tydzień po premierze, w klimatyzowanej sali multipleksu w tokijskiej dzielnicy Shinjuku. W tamtych czasach już sam wystrój kina wywoływał duże wrażenie na przybyszu z dalekiej (i egzotycznej) Polski. Film był wspaniały - olśniewał epickim rozmachem, niedostępnym wcześniej dla filmów animowanych, i zniewalał znakomitą muzyką. Dla wielu (nie wyłączając niżej podpisanego) stał się dziełem kultowym, przełomem nie tylko w dziejach animacji, ale całego nurtu science fiction. A jak był odbierany przez innych?

Warto może przypomnieć kilka podstawowych faktów.

Grudzień 1982. Na łamach tygodnika „Young Magazine" (wydawnictwo Kodansha) Katsuhiro Otomo publikuje pierwszy odcinek „Akiry". Komiks tak treścią, jak i rysunkiem znacznie odbiega od przeciętnej mangi. Reakcje czytelników są różne - od zachwytów po słowa potępienia. Nikt jednak nie wątpi, że powstało coś doniosłego. Wersja książkowa osiąga na początek nakład trzech i pół miliona egzemplarzy.

Lipiec 1988. Na ekrany wchodzi autorska adaptacja „Akiry", uznana wówczas za najdroższy film animowany w dziejach kina.

Listopad 1988. „Akira" trafia na kasety wideo. Na okładce branżowego tygodnika „Video Data" podłączona do kolorowych przewodów postać Tetsuo zostaje zepchnięta w cień przez umięśnionego Sylvestra Stallone („Rambo III") i wymuskanego Charlie Sheena („Wall Street"). I bądź tu prorokiem we własnym kraju...

Grudzień 1989. Za pośrednictwem firmy dystrybucyjnej Streamline Pictures, „Akirę" mogą obejrzeć widzowie w Stanach Zjednoczonych i to w dwóch wersjach: japońskiej (z napisami) oraz dubbingowanej. Wstępne wpływy z biletów szacowane są na okrągły milion dolarów.

1991. Japan Victor Company (JVC) wprowadza na rynek płytę kompaktową zatytułowaną „The Akira Original Soundtrack" ze zremiksowaną, nową wersją ścieżki dźwiękowej z filmu. W nagraniach ponownie wziął udział dwustuosobowy chór Geino Yamashiro-gumi z Okinawy. Płyta dostępna jest w Japonii za trzy tysiące dwieście jenów, w USA (z całkiem inną okładką) za niecałe osiemnaście dolarów. O dziwo, chwalą ją nawet przeciwnicy filmu. Wokół „Akiry" narasta nimb kultu. Na szczęście nikt nie myśli o nakręceniu sequelu (to nie Hollywood!).

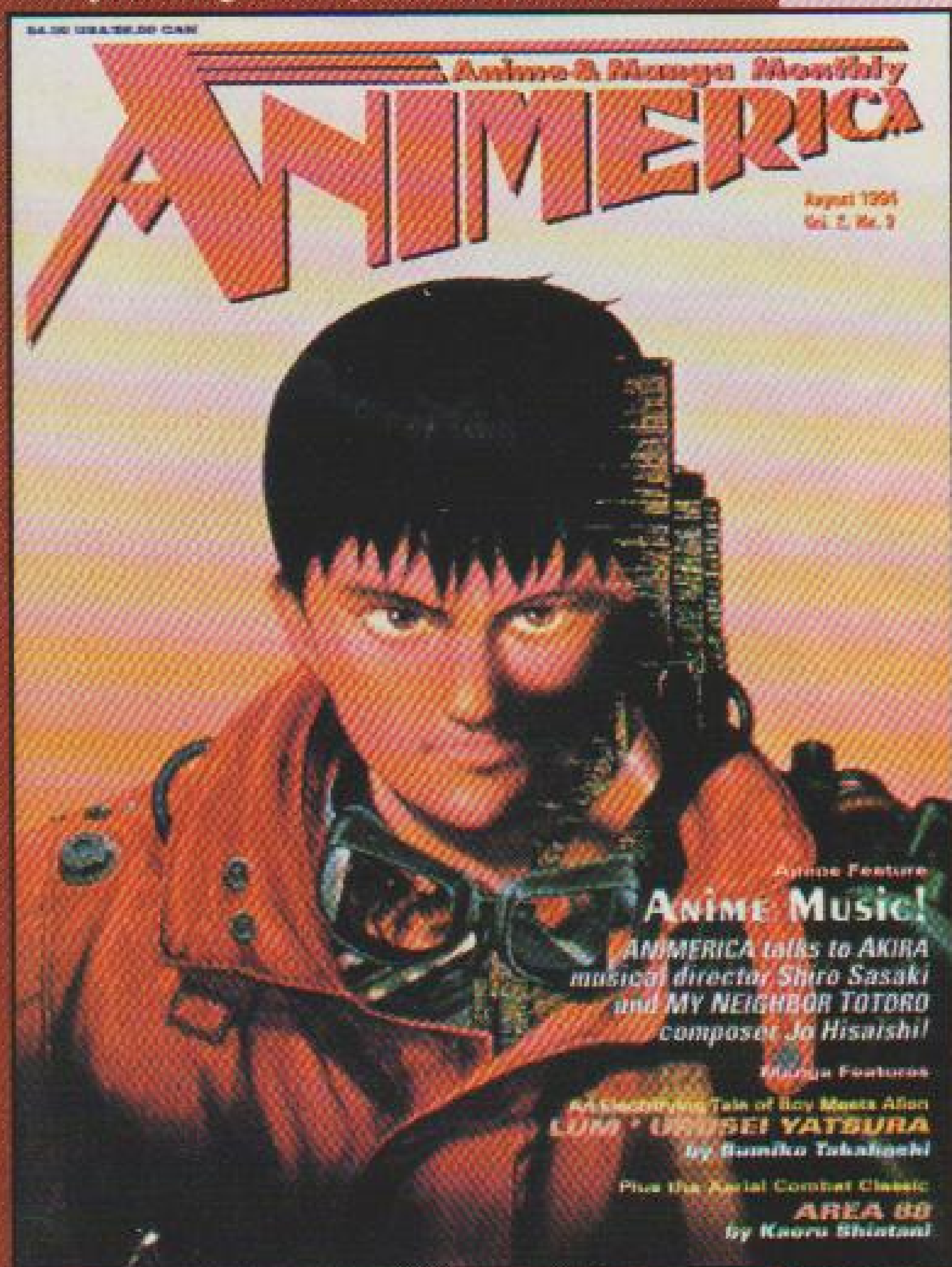
Na szczęście... Właśnie, czy za decyzją kierownictwa wytwórni Toho stały wyłącznie względy artystyczne? Czy może koszt produkcji okazał się zbyt duży w stosunku do wpływów? A może jedno i drugie? Katsuhiro Otomo postawił na tyle twarde warunki, że zamiast drugiej części „Akiry" powstał „Duch w pancerzu", zrealizowany w dużej mierze za zachodnie (czytaj: amerykańskie) pieniądze. Komiks okazał się lepszym i tańszym medium. Zwłaszcza, że już od wielu lat znany był niemal na całym świecie. Wśród zagorzałych miłośników „Akiry" znaleźli się m.in. James Cameron, William Gibson i Bruce Sterling.

Z drugiej strony komiks, niestety - jak na razie - po trochu przypomina nieme kino. „A jak muzyka wpływa na popularność filmu?" - zastanawiał się jeden z dwóch reżyserów dźwięku z ekipy „Akiry", Shiro Sasaki (drugim był Kenji



Pierwsze pięć tomów „Akiry" w wydaniu japońskim (Kodansha)

„Akira" na okładce amerykańskiego miesięcznika „Animerica"









„Rambo III", „Wall Street", „Akira" na okładce „Video Data"



Drzewo genealogiczne" postaci występujących w filmie

Muraki). W wywiadzie udzielonym w 1994 roku dla miesięcznika „Animerica" stwierdził: „Zwykle nagrania trwają dzień lub dwa, sesja studyjna około dwóch tygodni. Przy „Akirze" pracowaliśmy okrągłe pół roku. (...) Czasami bywa, że dochodzi do swoistej konfrontacji między obrazem a muzyką. Kiedy jednak reżyser zgadza się z kompozytorem, wspólnie tworzą prawdziwe dzieło sztuki. (...) Film może być oglądany przez wielu, wielu widzów. Nikt z nich nie zdoła zapamiętać całej partytury, więc moim zdaniem najwięcej pracy warto włożyć w udźwiękowienie kluczowych fragmentów. W pewnych sekwencjach muzyka pełni rolę tła, w innych powraca z hukiem, aby podkreślić bieg wydarzeń. Gdy ktoś chwali muzykę w takim czy innym filmie, zwykle myśli tylko o kilku wybranych scenach."

Mijały lata i fenomen „Akiry" zataczał coraz szersze kręgi. Wśród zachodnich fanów podnosiły się głosy, że film nie dał odpowiedzi na wszystkie pytania, zwłaszcza, że powstał wówczas, gdy Otomo nie zakończył jeszcze wersji komiksowej. Kontynuację „Akiry" drukowała w odcinkach angielska „MangaMania", prawa do amerykańskiego wydania wykupił gigantyczny koncern Marvel Comics, publikujący „poważniejsze rzeczy" pod szyldem Epic. W 1994 brytyjski Mandarin Press (z drukarnią w Hongkongu) błysnął na europejskim rynku własną, komputerowo kolorowaną wersją (i wzorowaną na Amerykanach), lecz poprzestał tylko na jednym tomie. O wiele lepiej wiodło się w Niemczech, gdzie co miesiąc trafiał do księgarń nowy tom „Akiry" w edycji Carlsen Comics (24,80 - 26,80 DM).

W 1992 roku krytyk z „San Francisco Chronicle" określił filmową wersję komiksu jako „niezwykłe dzieło w historii animacji". Wtórowali mu recenzenci z „Washington Post" („znakomity przykład możliwości filmu animowanego") oraz „Time'a" („majstersztyk filmowej fikcji; mroczna przygoda i skłaniająca do refleksji przypowieść science fiction").

Wymyślona przez Otomo metropolia Neo-Tokio stała się tłem akcji kilkudziesięciu innych anime, choć z samej nazwy skorzystano jak dotąd raz, w tytule filmu „Neo-Tokyo" (1988), składającego się z trzech nowel, które reżyserowali Rin Taro, Yoshiaki Kawajiri i... Katsuhiro Otomo.

Przykładów popularności filmu i komiksu można by mnożyć bez końca... Na kasetach wideo dostępne są jeszcze „Akira Production Report: Otomo Katsuhiro-no sekai to eiga", czyli „Filmowy świat Katsuhiro Otomo" (52 min., wydanie japońskie Asmic/Pioneer LDC, amerykańskie Streamline Pictures), prawie dwudziestominutowy „Akira Sound Clip by Geino Yamashiro-gumi" (tylko w Japonii), zawierający siedem nagrań połączonych z odpowiednimi fragmentami filmu, oraz „Akira: Special Collection". Do tego dziesiątki albumów, ilustracji, opracowań, modeli... Główną atrakcją londyńskiego konwentu „Shin-nen-kai '98" był odtworzony w skali 1:1, krwistoczerwony motocykl Kanedy (ale o tym już innym razem).

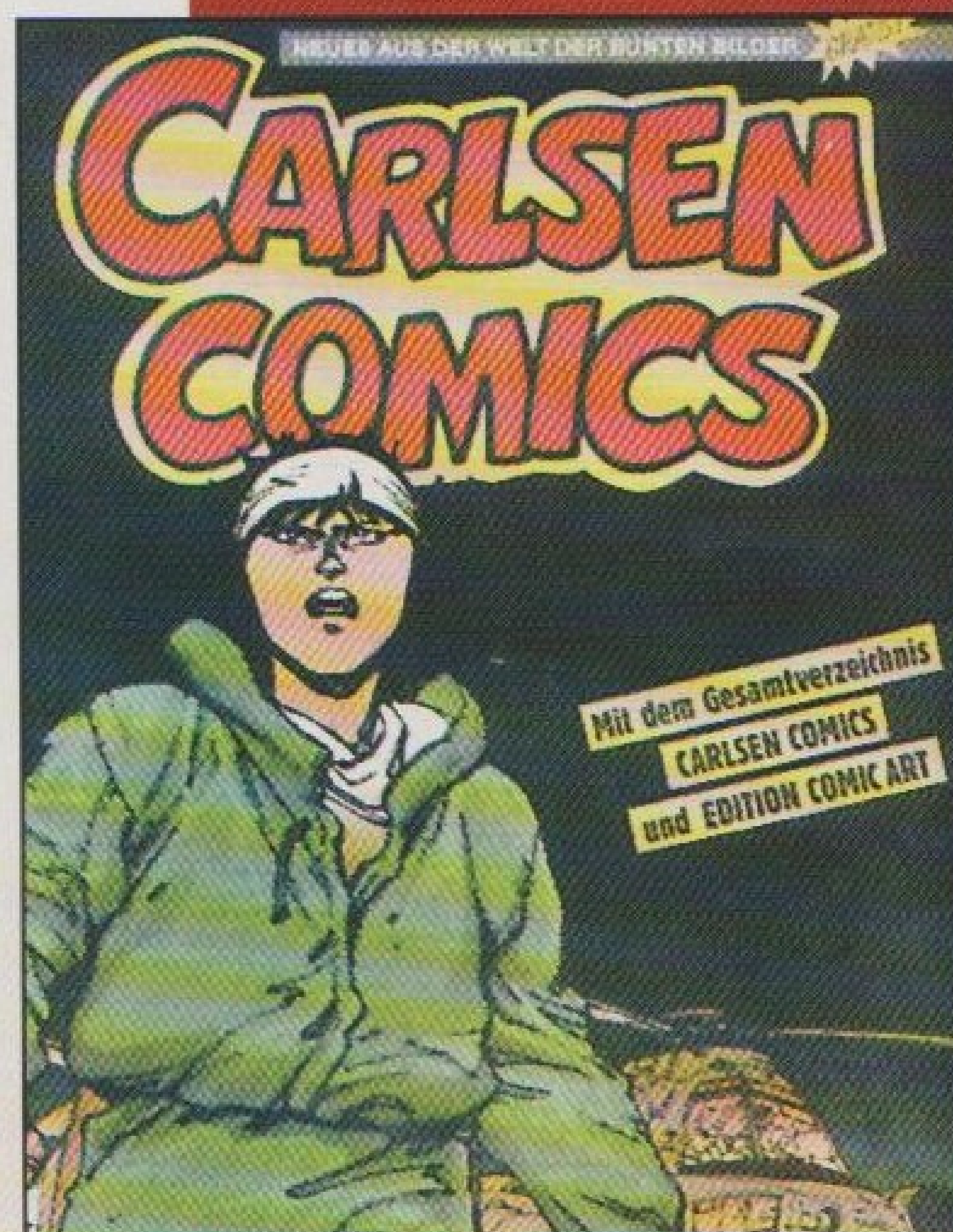
Hej, otaku... W tym roku mija dziesięć lat od chwili, gdy zagościł u Was filmowy „Akira". Szykujecie jakieś obchody rocznicowe? Warto chyba uważnie przeglądać „NewType" i „Animage". Ze swojej strony obiecuję, że na bieżąco będę informował Czytelników „Kawaii" o wszelkich akcjach planowanych przez japońskich fanów.

Witold Nowakowski

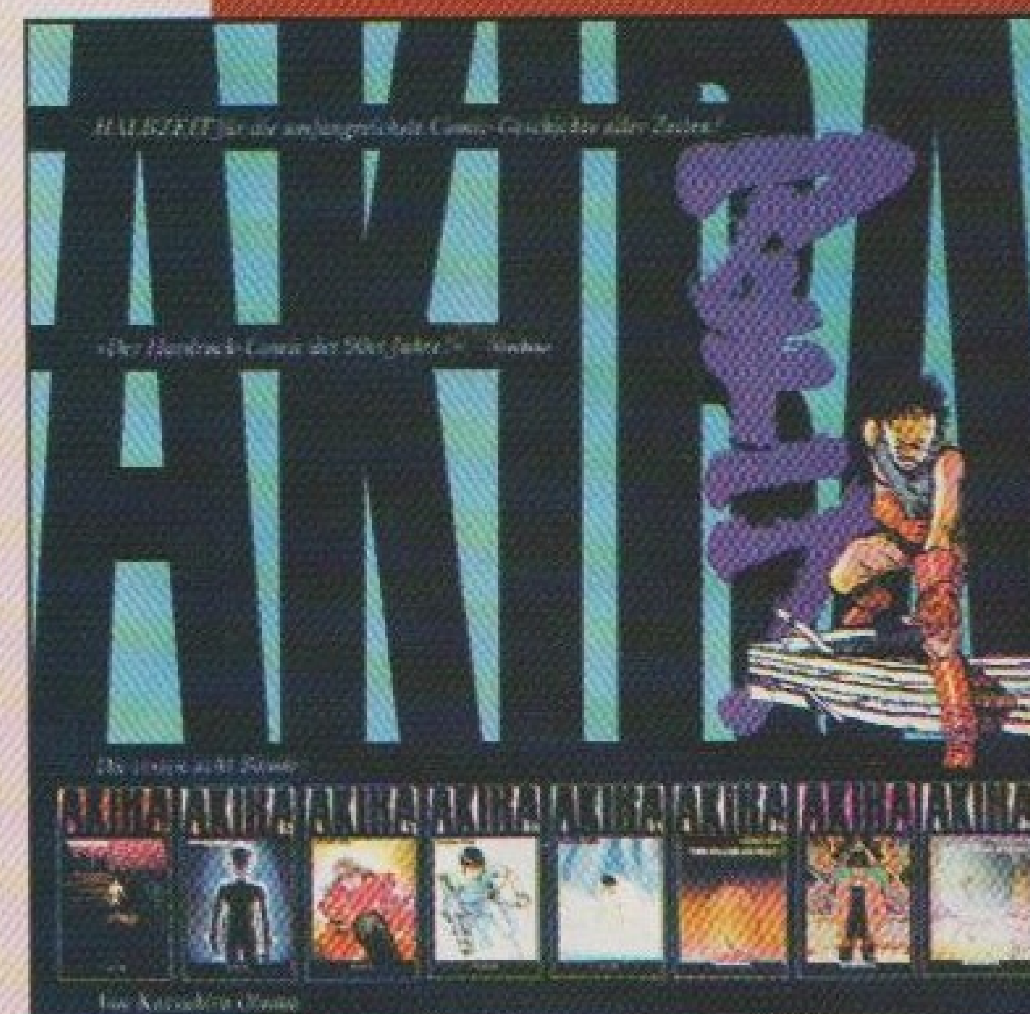


„Akira" rysowany przez japońskich fanów





Okładka niemieckiego katalogu komiksów wydawnictwa Carlsen



Reklama wydania niemieckiego

Rok 1988: premiera „Akiry" w wersji wideo





Ranma 1/2 - tom 2

Drugi tomik przygód Ranmy trafił do moich rąk wraz ze stertą innych, mniej lub bardziej znanych, mang autorstwa twórców rodem z Kraju Wschodzącego Słońca. Mimo, że w skład wchodziło wiele pozycji ze wszech miar godnych zainteresowania, mój wzrok w pierwszej kolejności padł na jaskrawą okładkę tegoż oto egzemplarza. Nie trzeba było powtarzać mi dwa razy, już parę chwil później siedziałem zatopiony w pierwszym rozdziale...





Deszczowa noc. Krople deszczu grają na dachach domów, spływają po szybach okien i pluskają wpadając do kałuż. Na podobny pomysł wpadł również Ryoga, który z parasolem w ręku wyszedł sobie na nocny spacer i skierował swe pluskające kroki prosto do sali treningowej Ranmy. Jego zamiary względem naszego dwupłciowego karateki były bardzo poważne i bynajmniej nie chodzi tutaj o propozycję małżeństwa, lecz o najprawdziwszy pojedynek na śmierć i życie, a nawet coś jeszcze poważniejszego. Na zegarku wybiła godzina 2.06, Ranma niczego nie podejrzewając spał sobie spokojnie na swoim futonie. Oczywiście honor wymaga, aby delikwenta obudzić, zanim zrobi mu się kuku, a zatem Ryoga z zapałem przystąpił do dzieła i ciszę nocną rozdarł krzyk wyzywający Ranmę na pojedynek. Niestety krzyk nic nie pomógł, nasz winowajca dalej sobie smacznie spał majacząc coś przez sen. Jeszcze bardziej zdenerwowany Ryoga natychmiast przeszedł do czynów. Pierwszy cios zamortyzowała poduszka (ależ wiercipięta z tego Ranmy). Oooo, tego było za wiele, w tym momencie Ryoga stracił ostatnie strzępy cierpliwości, jakie ostały się jeszcze w jego opanowanej rządzą zemsty głowie. Zaczerpnął powietrza najgłębiej jak tylko potrafił i z całych sił wydarł się wprost do ucha Ranmy:

- Obudź się do diabła!!!

Tym razem akcja sabotażowa została uwieńczona sukcesem. Zadziałało - i to z podwójną siłą, gdyż obudził się nie tylko Ranma, ale również śpiąca obok wielka panda (ot, standard w tych okolicach), czyli nieco zakręcony tatuś naszego bohatera. Dalej sprawy potoczyły się w piorunującym tempie. Oszołomiony i zdezorientowany Ranma wyleciał na zewnątrz wyrzucony przez wkurzonego niedźwiadka, natomiast tuż za nim wyskoczył bojowo nastawiony Ryoga. O co chodzi!? Co się dzieje!? - Rozgląda się zdezorientowany, a raczej teraz już zdezorientowana Ranma, gdyż nasz karateka miał pecha (?) wpaść w wielką kałużę znajdującą się tuż obok domku. Ale nie z Ryogą takie numery, co prawda kobiet bić nie można, lecz Ranma nie zalicza się do tej uprzywilejowanej grupy, mimo, że czasami zmienia płeć. Tutaj chodzi o najprawdziwszą zemstę! Oczywiście dochodzi do bijatyki, a że pora jest dosyć późna, parę osób z sąsiedztwa zostaje wyrwanych ze spokojnego snu. Jednymi z nich są Akane i Kasumi, które dochodzą do wniosku, że w okolicy szaleją włamywacze. Uzbrojone i niebezpieczne idą sprawdzić, kto śmiał zakłócić ich spokój, a tutaj... trwa bijatyka i to nie byle jaka - skoki, piruety, zawijasy, uniki, trafienie ciężarkiem w głowę i... lądowanie Ryogi w wielkiej kałuży. Efekt? - Ryoga znika, a w jego miejsce pojawia się jakaś warcząca psia przybłęda. Ups, a to nie-







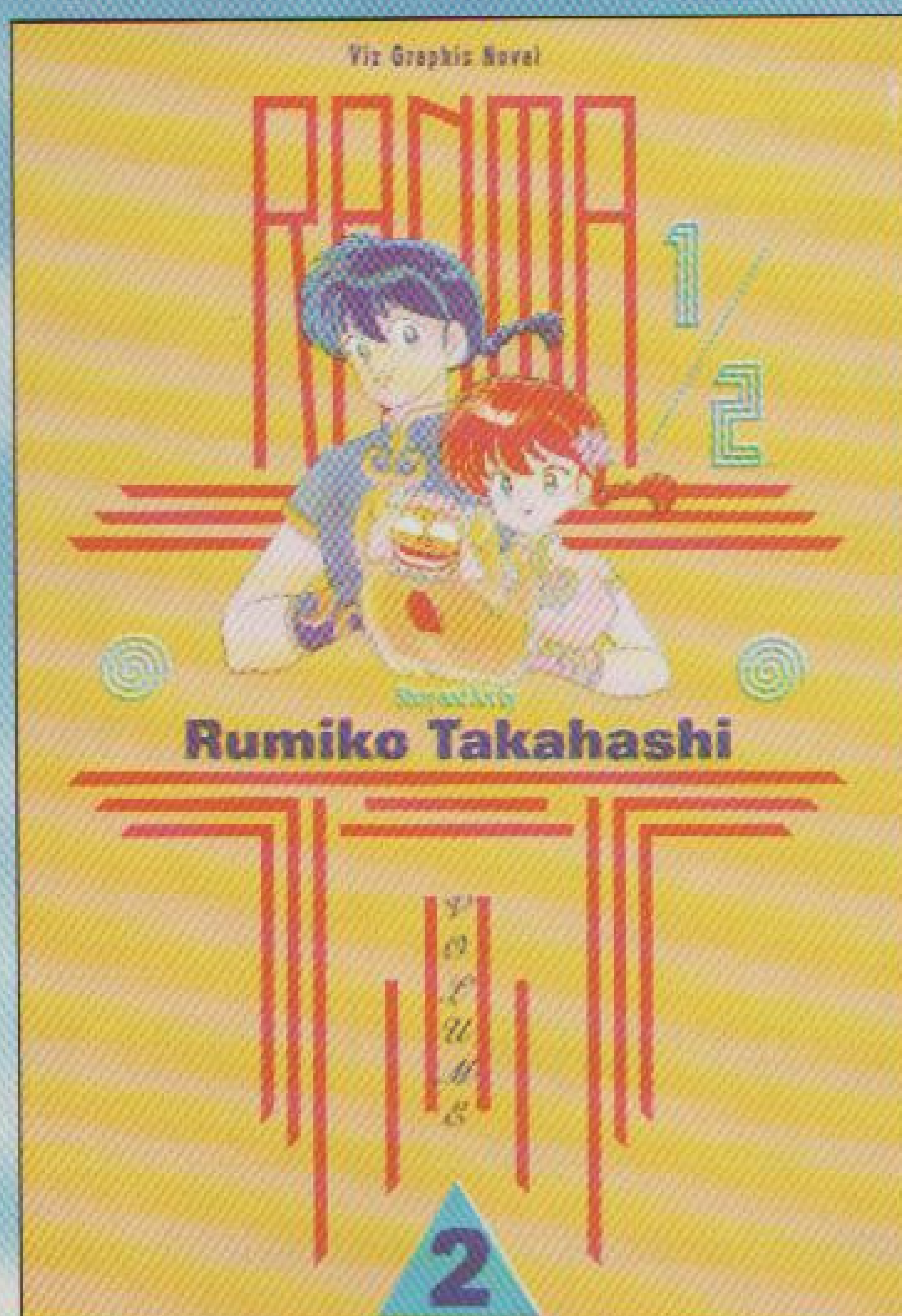


spodzianka i kto by pomyślał, że Ryoga... Ranma pomyślał... i chwilę później przetransportował psiaka do domu, po czym sam poszedł nastawić wodę w czajniku... bynajmniej nie na herbatę (zieloną rzecz jasna). No i...? No cóż, awantura się zakończyła, czas zatem pozbierać zabawki i wrócić do łóżka - pomyślała Akane, po czym wprowadziła pomysł w czyn. Wchodząc do domu usłyszała, że coś jest nie tak. Ktoś jest w środku! Włamywacz? Znowu!? Łaaaa! A to co!? - Jakaś czarna bestia o zabójczym wzroku rzuciła się na naszą dzielną dziewczynę, po czym bestialsko... wskoczyła jej na ręce. No, przynajmniej próbowała. Napastnikiem okazał się... mały czarny prosiaczek, który natychmiast przypadł Akane do gustu (ze wzajemnością zresztą). Ranmie jednak wydało się bardzo podejrzane zachowanie prosiaczka (dziwnie się tulił do Akane... hmm), ale sprawa natychmiast się wyjaśniła, gdy wyszło na jaw, że prosiaczek jest płci męskiej... Ranma sprawdził(a) to osobiście... oczywiście. Ale... nie w tym rzecz, czas przecież oblać psiaka wrzątkiem, eee... czyli Ryogę, który zmienił się w... ups, pudło. Kundel okazał się być tylko (?) kundlem. Ech, dosyć wrażeń jak na jedną noc, która zresztą nie dobiegła jeszcze do końca, a więc... czas na gorącą kąpiel! W końcu pluskanie się w błocie w samym środku ulewy nie należy do najbardziej higienicznych zajęć. Ranma skierował swoje kroki do łazienki. Całkiem przypadkiem w tej samej chwili czarny prosiaczek również zapragnął nieco się pomoczyć. W rezultacie Ranma i dziarski zwierzaczek lądują w łazience, a chwilę później następuje moment zmoczenia i... kolejna awantura gotowa. Ryoga na powrót przywrócony do swojej postaci opowiada Ranmie jak wyruszył do Chin i... gdy spacerował sobie po górzystych ścieżkach, pewna dziewczyna goniąca za wielką pandą zepchnęła go do źródełka. Wtedy nastąpił prawdziwy koszmar, gdyż Ryoga zaczął się zmieniać! I to w co! To był jednak zaledwie początek całej tragedii - jakiś czas później zmoczonego prosiaczka wyłowiła z wody wielka panda i postanowiła skonsumować przyrządzonej po chińsku wieprzowiny. Oczywiście gorąca kąpiel zakończyła się w wiadomy sposób... Dziewczyna? Panda? Źródełko...? A co ja mam z tym wspólnego, nie powinieneś być zły na mnie - rzecze Ranma... w tym samym momencie do łazienki pakuje się (zakręcony jak zwykle) tatuś Ranmy (w wersji futerkowej rzecz jasna) i w jednej chwili wszystkie części układanki wskakują na swoje miejsca, rozpoczyna się nowa awantura...

Takie właśnie są przygody Ranmy i jego (jej?) przyjaciół, naprawdę trudno się nudzić. Lekka w odbiorze historyjka, żadnych nazbyt skomplikowanych szczegółów. Sympatyczna atmosfera i chwilami zupełnie szalone sytuacje trzymają czytelnika w stanie ciągłego rozbawienia. Wyrazista kreska Rumiko Takahashi powinna przypaść do gustu wszystkim początkującym (i nie tylko) miłośnikom mangowych opowieści. Zwariowane postacie, które bez przerwy w coś się zmieniają, lub posiadają co najmniej niezwykłe zainteresowania, nie pozwalają czytelnikowi ani na chwilę oddechu. Przez cały tomik „przelatujemy" z wielką prędkością (świetna rzecz podczas długiej i nudnej podróży - sam wypróbowałem), a po skończonej lekturze średnia naszego dobrego samopoczucia znacznie wzrasta powyżej normy (innymi słowy - lekko świrujemy). Podobne wrażenia miałem podczas poznawania przygód wspaniałej pary polskich bohaterów komiksu (szkoda, że tylko komiksu) - Kajka i Kokosza. Jest to najbliższe porównanie, jakie w danej chwili przyszło mi do głowy i myślę, że bardzo trafne. Zresztą sami się o tym przekonajcie. A tak na marginesie - osobiście oddałbym ostatnią kanapkę z masłem orzechowym osobie, która zdecydowałaby się zainwestować w pełnometrażową animację z Kajkiem i Kokoszem w roli głównej. Ludzie! Cudze chwalicie, swego nie znacie! Czas najwyższy coś z tym zrobić! Ale to tak póki co, na marginesie - co nie znaczy, że jeszcze do tego nie wrócimy. Miłej lektury - naprawdę polecam.

Mr Jedi



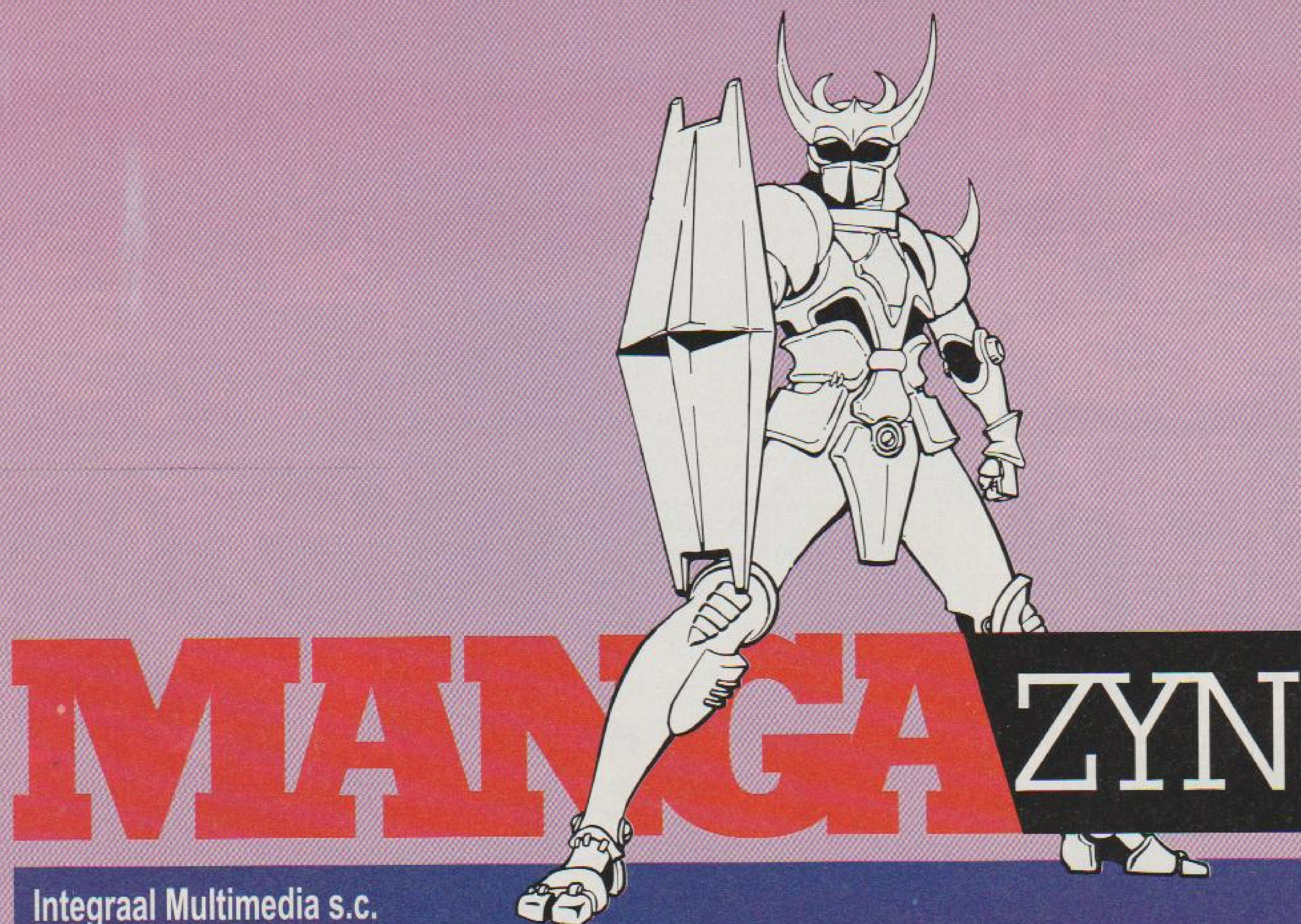








Ranma 1/2
Autor: Rumiko Takahashi
Wydawca: VIZ Communications Inc.
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: 224
Cena: 15.95 $



Biuro Handlowe, ul. Grottgera 9 m. 3, 00-785 Warszawa, tel./fax: (22) 6512544, tel. (602) 256658, e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

今提案中：
－日本一番漫画家のオリジナルまんが
（「エヴァンジェリオン」「マクロス」
「ああ！女神さま」「らんま１／２」「SAINT星矢」
－まんが雑誌（少年ジャンプ、少年チャンピオン
少年マガジン）
－まんが・アニメ　ポスター（セーラームーン、
ドラゴン ボール）
－アルバム　（日本アニメについて。。。
漫画家の作品について。。。など）
－ガレージキット、モデル
－日本について本（例えば：ここにしかない
NITOBE INAZO の「武士道」）
－そして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
ぐずぐずしないでね！！
すべてのまんが・コミックスの集会に参加している！
通信販売も行なっている！

Oferujemy:

- oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników ("Neon Genesis Evangelion", "A-a, Megamisama!", "Macross", "Ranma 1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest";
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen Champion", "Shonen Magazine");
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon Ball");
- albumy;
- modele;
- książki (tylko u nas dostaniesz "Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich konwentach komiksowych, prowadzimy też sprzedaż wysyłkową.

日本まんが古本本店

☎ (22) 六五一二五四四

もうすぐ。。。まんが専門店を開店。。。！！！

A już niedługo… otwarcie sklepu w Warszawie!

Poznajmy się

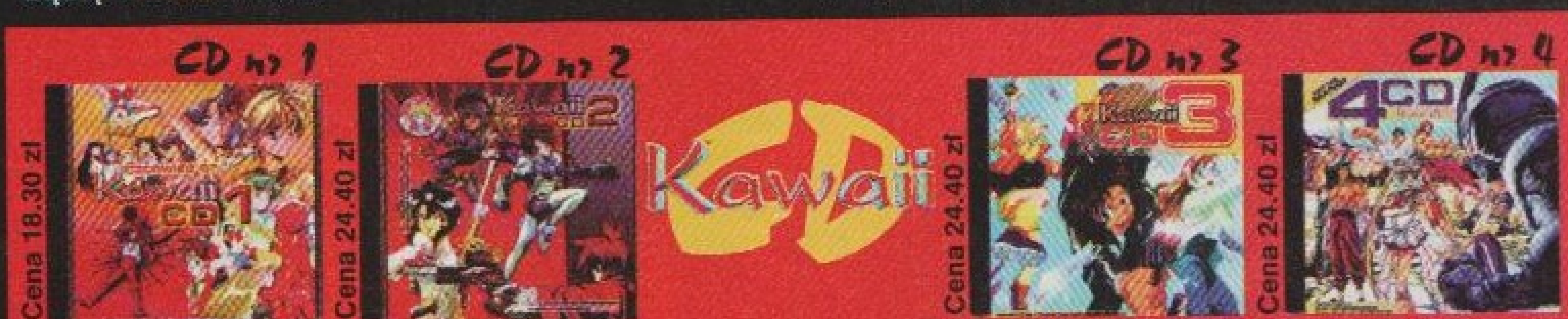
Tomek Krupa - po prostu NFS
Data urodzin: 4 marca
Znak zodiaku: Ryby
Inne xywki: Ogórek
Grupa krwi: nieznana
Wzrost: coś powyżej 160 (cm - oczywiście)
Waga: odpowiednia
Ulubiony przedmiot: wszystkie
Ulubiony kolor: ciemny i jego odcienie (np. ciemny - ciemny)
Ulubiona potrawa: zdecydowanie hamburgery, z zup: wszystkie, poza rosołem (ble, fuj)
Lubi: manga, anime (a właściwie kocha), komputery, historię, fizykę, techno
Nie lubi: dyskotek, chamstwa, arogancji, taniego szpanu
Charakterystyka: Jestem nienormalny, przy życiu utrzymuje mnie tylko komputer, archiwum X i manga. W wolnych chwilach (a jest ich mało) rysuję mangę. Kocham 801 TTS Airbats, Ghost in the Shell, Armitage III, Akirę, Sukeban Deka, Gunsmith Cats, Burn Up W, Bubblegum Crisis. Uwielbiam twórców tych mang, a przede wszystkim Masamune Shirow.
Adres: Tomek Krupa, Oś. Sikorskiego 13/51, 28-100 Busko-Zdrój.

Magdalena Wolff
Znienawidzone przezwisko: Wolfenstein, Wolf
Przezwisko: Tygrysek, Tiger
Urodziny: Majowa Konstytucja, tylko parę lat później
Znak zodiaku: Byk
Grupa krwi: AB
Oczy: zielone
Włosy: długie, ciemne blond
Ulubiony kolor: ciemny granat, inne ciemne kolory
Ulubiona potrawa: wiele, nie lubię napojów gazowanych
Ulubiona manga: oryginalna Sailor Moon
Ulubione anime: Sailor Moon, Virtua Fighter
Uwielbiana Sailorka: Sailor Pluto - Setsuna Meiou
Charakterystyka: Interesuję się mangą, anime, mitologiami świata, kamieniami szlachetnymi. Rysuję mangę. Lubię: moich przyjaciół, Sailor Pluto i dobrze się wyspać (a kto nie...). Chciałabym zaprzyjaźnić się z kimś takim jak Setsuna (ciemnozielone, długie włosy mile widziane). Jestem bardzo wrażliwa i drażliwa. Bywam dziwna. Nie cierpię zmian. Moja sytuacja jest podobna do sytuacji wielu fanów mangi i anime w Polsce. Oto-

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98 - styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH znajdujących się poniżej. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE.
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. Począwszy od tego miesiąca, wśród osób, które wykupią co najmniej półroczną prenumeratę, będą losowane nagrody niespodzianki - mangowe oczywiście.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj, a przyjdziemy do Ciebie!





Zamawiam prenumeratę miesięcznika
Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
☐ Numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

czenie jest mniej więcej tego zdania: cofnięta w rozwoju, ogląda jakieś głupie czarodziejki, jest dziecinna. Ale bywają również przyjaciele, którzy dzielą ze mną los. Pozdrawiam wszystkich fanów mangi i anime, tak jak ja oczekujących „poprawy sytuacji" w naszym ukochanym kraju.
Adres: Magdalena Wolff ul. Planetowa 27A, 04-830 Warszawa.

Katarzyna Zielińska
Data urodzin: 20.09.1977
Kolor oczu: zielony
Kolor włosów: rudy (bardzo)
Nie lubię: dyskotek i fałszu Lubię: anime, mangę, książki, historię
Ulubiony kolor: zielony (soczysty)
Ulubiona autorka: Margit Sandemo
Charakterystyka: Już jako dziecko wiedziałam co dobre i namiętnie oglądałam Załogę G. Jestem leniwa „trochę", romantyczna, marzycielska. Nie mam nałogów (żadnych). Za anime i mangę dałabym się „pokrająć", ale za Otaku się nie uważam (trzeba sobie zasłużyć). Pragnę nawiązać kontakt z ludźmi takimi jak ja (fani anime i mangi).
Adres: Katarzyna Zielińska, os.Hallera 15A/14, 73-110 Stargard Szczeciński.

Róża Warszawik
Data urodzin: 19 kwietnia 1988
Znak zodiaku: Baran
Ulubiony przedmiot: matematyka, W-F, angielski
Lubię kolory: żółty, różowy i niebieski
Ulubiona potrawa: lody, cukierki, ciastka
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon
Charakterystyka: Jestem uczennicą klasy 3a. Jestem najlepsza w czytaniu. Lubię Czarodziejki, gry i zabawy. Szybko nawiązuję przyjaźnie. Lubię czytać.
Mój adres: Róża Warszawik ul. Kajakowa 11c/9, 02-838 Warszawa.

Kasia Natalia Radziewicz
Lat: 10 Grupa krwi: 0
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiona potrawa: lody, cukierki, ciastka
Nie lubię: szpinaku i marchewki
Ulubione przedmioty: muzyka, plastyka, W-F
Ulubiony kolor: biały, różowy, niebieski
Charakterystyka: Jestem rozpieszczonym dużym dzieckiem, które lubi czytać komiksy i wymyślać nowe odcinki mangi.
Adres: Katarzyna Natalia Rodziewicz ul. Borsucza 10, 16 - 010 Wasilków.

Kate
Kolor oczu: zielone
Kolor włosów: brązowe
Data urodzenia: 18 stycznia 1988 rok
Znak zodiaku: Koziorożec
Hobby: rysowanie, pisanie opowiadań, sport, praca na komputerze
Xywka: Kate
Charakterystyka: Nie mam żadnej charakterystyki i nie mam nic na swoją obronę.
Mój adres: Kate, ul. Sujkowskiego 1/47, 86-300 Grudziądz.
Ps. Do niedawna myślałam, że tylko dziewczyny interesują się mangą i oglądają „bajeczki". Tymczasem okazało się, że jest bardzo dużo chłopaków robiących to samo i jest super!

Darek Adamczyk
Pseudonim: Rambo
Data urodzin: 26 grudnia 1985
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: matma, W-F, nie lubię rosyjskiego
Ulubiony kolor: czerwony
Ulubiona potrawa: flaczki
Charakterystyka: Brzydko mówiąc „olewam" pały i ochrzany od nauczycieli. Lubię Czarodziejki (najbardziej Rai).
Adres: Darek Adamczyk, ul. Szeli 417, 74-400 Dębno Lubuskie, tel. 4176

Mariola Warpecha
Data urodzin: 27.05.84
Znak zodiaku: Bliźnięta
Ulubiony przedmiot: biologia, j.niemiecki, geografia, muzyka, nienawidzę matematyki
Ulubiony kolor: pomarańczowy, wszystkie kolory natury oraz wszystkie odcienie błękitu.
Ulubiona potrawa: prawie w ogóle nie jem mięsa, nie znoszę czosnku, ale poza tym jem wszystko, oczywiście łącznie ze słodyczami i owocami
Ulubione zwierzę: żółwik o imieniu Sara oraz wszystkie zwierzęta, prócz owadów
Nie znoszę: ludzi zarozumiałych, narzucających się oraz Disco Polo, rapu i Michaela Jacksona
Ulubiona Sailorka: Usagi, Makoto, Ami, Hotaru
Charakterystyka: Oczywiście uwielbiam mangę i anime! Poza tym interesuję się językami obcymi. Najbardziej pociąga mnie angielski i japoński. Mam ogromne poczucie humoru. Kocham wszystko, co jest związane z mangą i anime, przyrodą, muzyką, podróżami, marzeniami, maskotkami oraz grami komputerowymi. Od dłuższego czasu rysuję mangę. Chętnie nawiążę korespondencję.
Adres: Mariola Warpecha ul. Podtatrzańska 68/19, 34-400 Nowy Targwoj. Nowosądeckie Ps. Pozdrowienia dla: Ewy Chodackiej, Marty Klincewicz i Baśki Zagórskiej.

Karina Świacka
Data urodzin: 13.12.1984
Ulubiony przedmiot: biologia
Ulubiony kolor: czarny
Ulubiona potrawa: zupa owocowa
Znak zodiaku: Strzelec
Wzrost: 153 cm
Charakterystyka: Raczej nie lubię Sailorów i innych takich. Lubię za to chłopców. Piszta ludziska ze wszystkich stron! Odpiszę na każdy list.
Mój adres: Karina Świacka ul. Kilińskiego 16/4, 76-200 Słupsk.

Marta Masańska
Data urodzin: 13.01.1985
Wiek: 12 lat
Znak zodiaku: uparty Koziorożec
Wzrost: nie zrażać się, ale 168 cm
Oczy: szaroniebieskie
Włosy: hmm.. blond?
Ulubiony kolor: różowy i błękit
Ulubiona potrawa: chipsy, nie lubię szpinaku
Charakterystyka: Lubię mangę i anime, a poza tym Sailor Moon oraz od niedawna gustuję w Tenchi Muyo. Gram w piłkę ręczną. Chętnie poznam fajnych ludzi.
Adres: Marta Masańska ul. Królowej Jadwigi 4/51, 76-200 Słupsk.

Agnieszka Siemieńska
Znak zodiaku: Waga
Pseudonim: Venus
Data urodzin: 14.10.85
Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: czarny
Hobby: manga, anime
Lubię: rysować, pływać, czytać, chodzić w spodniach(!)
Wzrost: 163 cm
Waga: ładna
Wiek: także (12/13 lat)
Oczy: błękitne
Włosy: transgalaktyczne
Stan jej niewinności: za pozwoleniem redakcji zachowam w sekrecie
Adres: Agnieszka Siemieńska ul. Stojałowskiego 41/19, 30-611 Kraków (podpisek) „Do Venus".

Marlena Bonalska
Data urodzin: 09.09.1983
Znak zodiaku: Panna
Ulubiony przedmiot: matematyka, nie lubię fizyki
Ulubiony kolor: biały, różowy, niebieski
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon
Ulubiona sailorka: Sailor Moon
Charakterystyka: Uwielbiam anime Sailor Moon i chętnie założę lub wstąpię do klubu pod taka nazwą (nie musi być tylko o czarodziejkach - manga to nie tylko sailorki). Nie lubię ludzi, którzy wstydzą się tego, że lubią mangę, mimo to, jestem bardzo przyjacielska - odpiszę na każdy list.
Adres: Marlena Bonalska, ul. Znanieckiego 4C/10, 03 - 980 Warszawa.

Grzegorz Packi
Data urodzin: 1984.02.13
Znak zodiaku: Wodnik
Grupa krwi: nieznana
Ulubiony przedmiot: informatyka i historia
Nie lubiany przedmiot: godzina wychowawcza, biologia, matematyka
Ulubiony kolor: zielony
Ulubiona potrawa: spaghetti, nienawidzę marchewki i zupy z marchewką
Charakterystyka: Bardzo łatwo można mnie zdenerwować i łatwo się wkurzam, uwielbiam słuchać muzyki i radia Manhattan, lubię też grać w gry na swoim miernym komputerze Amidze 600. Uwielbiam mange i anime oraz lubię bardzo Czarodziejki z Księżyca. Chodzę do siódmej klasy i bardzo dobrze pływam. Piszcie do mnie, bo chcę zawrzeć z kimś znajomość.
Adres: Grzegorz Packi ul. Czernika 12/100, 92-544 Łódź, Widzew-Wschód.

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający..................................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający..................................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający..................................
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..........
podpis przyjmującego

Już w sprzedaży

5 PEŁNYCH WERSJI GIER I PROGRAMÓW

2×CD

WYGRAJ!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena 13 zł 99 gr

Nr 2/98 (21)
Luty 1998

I-WAR

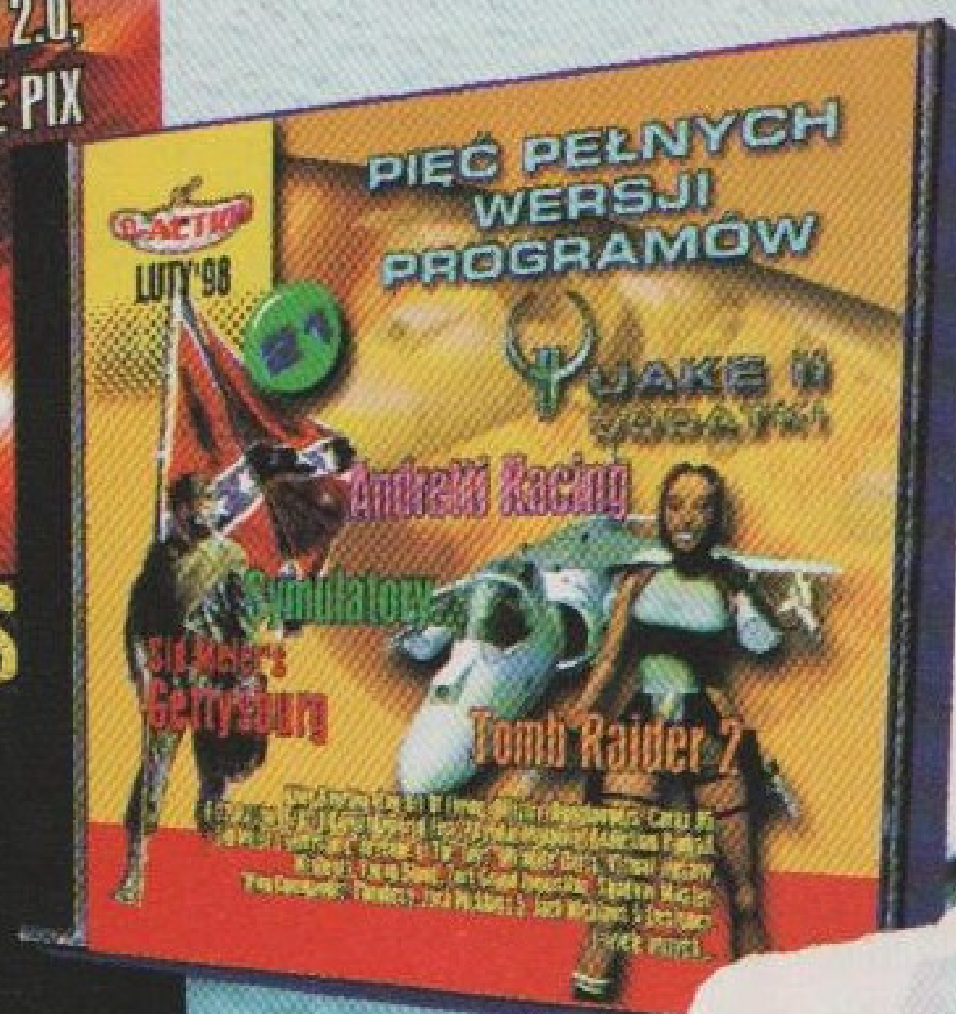
QUAKE II, TOMB RAIDER 2, G-POLICE, RIVEN, SEVEN KINGDOMS, NUCLEAR STRIKE, STAR WARPED, MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA, BLITZKRIEG, ENGLISH YOUR WAY 2.0, ARTIST!, LIVE PIX

KONKURS

Już dziś jesteśmy najlepsi.
Kto wie, co może być dalej!?
Sięgnij po kolejny numer

CD Action

żeby to sprawdzić!



Zamówienia na bieżące i archiwalne numery można składać pod adresem:

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, 3412082,
E-MAIL: SILVER.BIURO@MIKROZET.WROC.PL

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia.

Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście:
- najlepsza manga,
- najlepszy Mecha,
- najlepsza ścieżka dźwiękowa,
- najpopularniejsza postać anime/manga,
- najpopularniejszy wróg anime/manga,
- najpopularniejsza para,
- najpopularniejsza seiyuu,
- najciekawszy czar.



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Ghost in the Shell
4. 801 Airbats
5. Gunsmith Cats
6. Urusei Yatsura
7. Akira
8. Armitage III
9. Maluda
10. RG Veda

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
2. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
3. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
4. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
5. Sailor Neptun (Michiru Kaiou)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

Pomocna dłoń

Pomocna dłoń

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

****

Piszę, ponieważ mam straszny problem. Napisał do mnie chłopak, który przeczytał moje ogłoszenie w rubryce „Poznajmy się", niestety nie podał mi swojego adresu. Na dole listu widniał tylko „Alex" i to wszystko. (...) Proszę o kontakt. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno.

Wymienię naklejki z albumu Sailor Moon. Adres: Iwona Domalewska ul. Chłopska 10K/2, 80-399 Gdańsk - Oliwa.

Wymienię naklejki z Albumu Fana 2/97. Mój adres: Joanna Bartoszek ul. Bohaterów Monte Cassino 4/6, 42-600 Tarnowskie Góry.

Mam 16 lat, interesuję się mangą i anime oraz komputerami PC. Posiadam ponad 3 tys. mangowych obrazków. Nawiążę kontakt ze wszystkimi mangomaniakami i nie tylko. Mój adres: Przemysław Kamrowski oś. Ks. Szumana 1/48, 83-200 Starogard Gd. woj. gdańskie.

Nawiążę kontakt listowny z fanami Sailor Moon, Tenchi Muyo o Oh My Goddess! Jeśli ktoś z Was jest zainteresowany, niech napisze: Magda Szafrańska ul. Jaskółcza 15/5, 65-465 Zielona Góra.

Jestem miłą, acz kłótliwą czternastolatką. Ulubiony temat anime - Sailor Moon, Neon Genesis Evangelion i wiele innych. Odpiszę na 100%. Piszcie kochani! Mój adres: Agnieszka Jolczak ul. Jaśminowa 18, 99-340 Krośniewice, woj. płockie.

Punkt kontaktowy, ponad 130 adresów, wiele ciekawych tytułów anime, mnóstwo kontaktów Otaku z całej Polski. Na razie nikt nie żałuje, że do mnie napisał. Z wielką chęcią poznam nowych ludzi. Niech pisze każdy, kto czuje, że czegoś mu brakuje, czegoś szuka. Mój adres: Adamski Krzysztof ul. Kościuszki 22/2, 55-300 Środa Śląska, woj. wrocławskie.

Poszukuję czwartego numeru komiksu Czarodziejka z Księżyca. Odkupię lub wymienię się np. na figurkę którejś z czarodziejek. Kontakt: Krzysztof Kowalka ul. Niepodległości 42/48, 42-207 Częstochowa.

Poszukuję filmu Ghost in the Shell - proszę o pomoc: Przemysław Prus ul. L. Staffa 8, 48-303 Nysa, tel. 077-310953.

Fanów Czarodziejki z Księżyca, którzy ukończyli 9 rok życia, zachęcamy gorąco do członkostwa w Klubie Księżniczki Selenity. Piszcie do nas! Najciekawsze listy nagrodzimy. Adres przewodniczącej: Anita Kloss 87-522 Ostrowite Rypińskie.

Poszukuję osób, które mają grę karcianą Ani-Mayhem i chciałyby się wymienić. Adres: Paweł Wierzchowski ul. Polna 8, 11-700 Mrągowo.

Chcesz należeć do fan-klubu Sailor Moon, napisz pod adres: Fan-Club Sailor Moon os. Stalowe 4/26, 31-920 Kraków. Mile widziane zdjęcie.

Klub korespondencyjny Manga Rulez. Pomożemy ci w każdym mangowym problemie. Poszukujemy nowych członków. Napisz, a nie pożałujesz! Adres: Oskar Jach „Yakuza" ul. Zakopiańska 150a, 30-435 Kraków. PS. Jeśli posiadasz naklejki do włoskiego albumu Sailor Moon - napisz lub zadzwoń: 0602-240-688.

Proszę o kontakt wszystkich, którzy wiedzą w jaki sposób można uczyć się w Polsce języka japońskiego. Ponad to czekam na listy od wielbicieli i wielbicielek Sailor Moon oraz mangi i anime w ogóle. Adres: Wojciech Pacześniak ul. Broniewskiego 28/18, 35-206 Rzeszów.

Wymienię pierwszy numer Kawaii, za plakat z drugiego numeru. Adres: Renata Gruszczyńska, Zabrzezie 15, 97-518 Prząśnia.

Proszę o kontakt z osobą, która posiada wszystkie odcinki Czarodziejki z Księżyca na kasetach video. Wymienię się również na naklejki z Albumu Fana. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno, tel.: (024) 54-30-41 lub 0602 239-236.

Sprzedam ponad 50 naklejek z Albumu Fana 2/97. Kupię komiksy Czarodziejka z Księżyca 1/97 i 4/97 oraz inne komiksy i gadżety z mangą. Nawiążę kontakt z osobami interesującymi się mangą i anime z woj. radomskiego w wieku powyżej 13 lat. Kontakt: Michał Kowalczyk tel.: (048) 36-45-170.

Sprzedam 2,3,4,6,7,8 numer komiksu Czarodziejka z Księżyca (cena za jeden komiks wynosi 2.30). Adres: Aneta Granda ul. Lwowska 32c/32, 37-700 Przemyśl.

Wymienię naklejki Albumu Fana. Adres: Aleksandra Motyka os. Jana III Sobieskiego 27/44, 60-688 Poznań. Tel.: (061) 8235-328.

Naklejki na wymianę z Albumu Fana. Adres: Maria Hoffman os. Jana III Sobieskiego 27/31, 60-688 Poznań. Tel.: (061) 8235-788.

Wymienię komiksy Czarodziejka z Księżyca 4 i 7/97 za inne gadżety z Sailor Moon. Adres: Dorota Ratkowska os. Urocze 7/85, 31-957 Kraków.

Wymienię dzienniczki ucznia z wizerunkiem Czarodziejki z Marsa na kilka naklejek Czarodziejka z Księżyca (ilość naklejek do uzgodnienia). Adres: Ania Kotecka, Mokoszyn 53, 97-307 Srock, woj. piotrkowskie.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime z okolic Puław (woj. lubelskie) i nie tylko. Adres: Marcim Górzyński ul. Dąbrowskiego 3a/10, 24-100 Puławy.

Chciałabym założyć klub korespondencyjny Czarodziejki z Księżyca. Jeżeli podoba wam się taki pomysł, piszcie. Na początek pomóżcie mi wymyślić jakąś nazwę dla klubu. Mój adres: Magda Dobrowolska ul. 1 Maja 17/43, 99-300 Kutno.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Gracjan Chojnowski ul. Kolejowa 44/4, 62-600 Koło.

Całą serię Armitage III wymienię na Plastic Little albo Akirę, lub sprzedam za 100 zł. Tel.: 090 645-876.

Pierwszy lubelski fan-club mangi i anime „Shinkiro" przyjmie w swe szeregi każdego Otaku. Znaczek zwrotny mile widziany. Adres: Piotr Rachwald ul. Przedwiośnie 3/67, 20-533 Lublin.

Jestem fanką Czarodziejki z Księżyca, jeśli też nią jesteś - napisz do mnie. Na 100% odpowiem na każdy list. Dla pierwszych trzech osób, które do mnie napiszą, wyślę ksero streszczenia 45 i 46 odcinka Sailor Moon. Proszę, włóż do koperty znaczek zwrotny. Adres: J.G. ul. Kraszewskiego 5/6, 35-016 Rzeszów.

Mam 20 lat i jestem zagorzałym fanem anime. Moja kolekcja stale rośnie. Chętnie nawiążę kontakt z osobami o podobnych zainteresowaniach w celu wymiany doświadczeń i spostrzeżeń. Mój adres: Sławek Krawczyk ul. Wyszyńskiego 39/14, 50-330 Wrocław. Tel.: 345-39-29.

Nawiążę kontakt listowny z fanami mangi i anime. Odpisze na każdy list w 100%: Bany ul. Nowa6, 16-500 Sejny, woj. suwalskie.



CHANOYU

- CZYLI ŁYK HERBATY INACZEJ

Ktoś, kogo imienia historia niestety nie przekazała potomnym, powiedział ze smutkiem: - „Istnieją na świecie trzy rzeczy najbardziej godne pożałowania: deprawowanie cudownej młodości przez złe wychowanie, profanowanie pięknych obrazów poprzez podziw ignorantów i marnowanie dobrej herbaty przez złe jej przyrządzanie”...

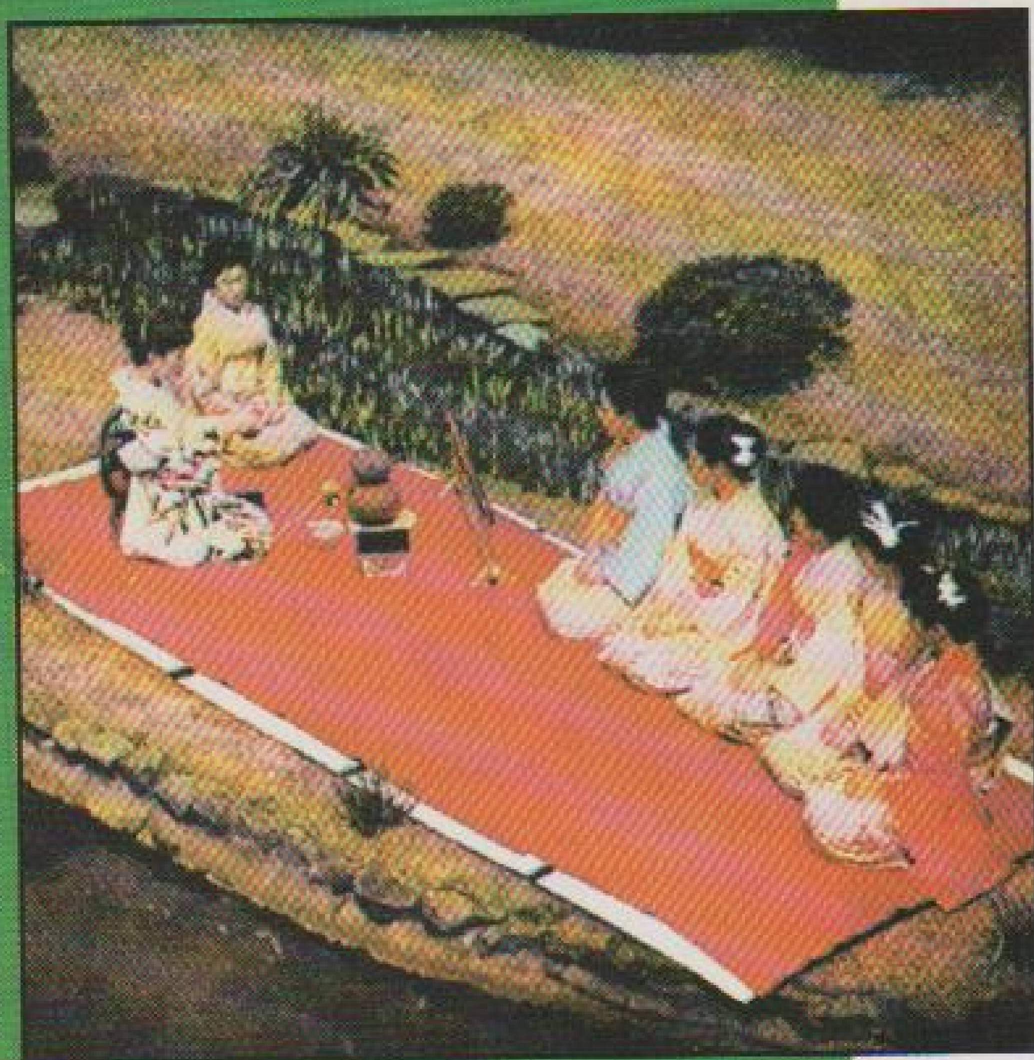
Herbata... Znamy ją wszyscy. Codziennie w kraju i zagranicą wypijamy jej tysiące litrów. Lipton, Earl Grey, Brooke Bond, odmiany chińskie, indyjskie... Prócz kawy i Coca-Coli trudno chyba na całym świecie o bardziej popularny napój. Smutnym faktem jest, że z jej przyrządzaniem przeciętny użytkownik zbytnio się nie certoli. Prym wiodą tu zwłaszcza placówki tzw. „zbiorowego żywienia”. Torebkę herbaty, o coraz wymyślniejszym kształcie, zalewamy wodą (możemy się uważać za szczęściarzy, jeśli dostaniemy gorącą) i po wszystkim.



Tymczasem Japonia wykształciła, w drodze ewolucji, jedyną w swoim rodzaju ceremonię. Z dworskiej zabawy powstał rytuał, który pozwolił wydobyć z herbaty 100% jej możliwości. Zaczynających się od smaku i zapachu napoju, a kończących na głębokich doznaniach estetycznych i psychicznych pijącego.

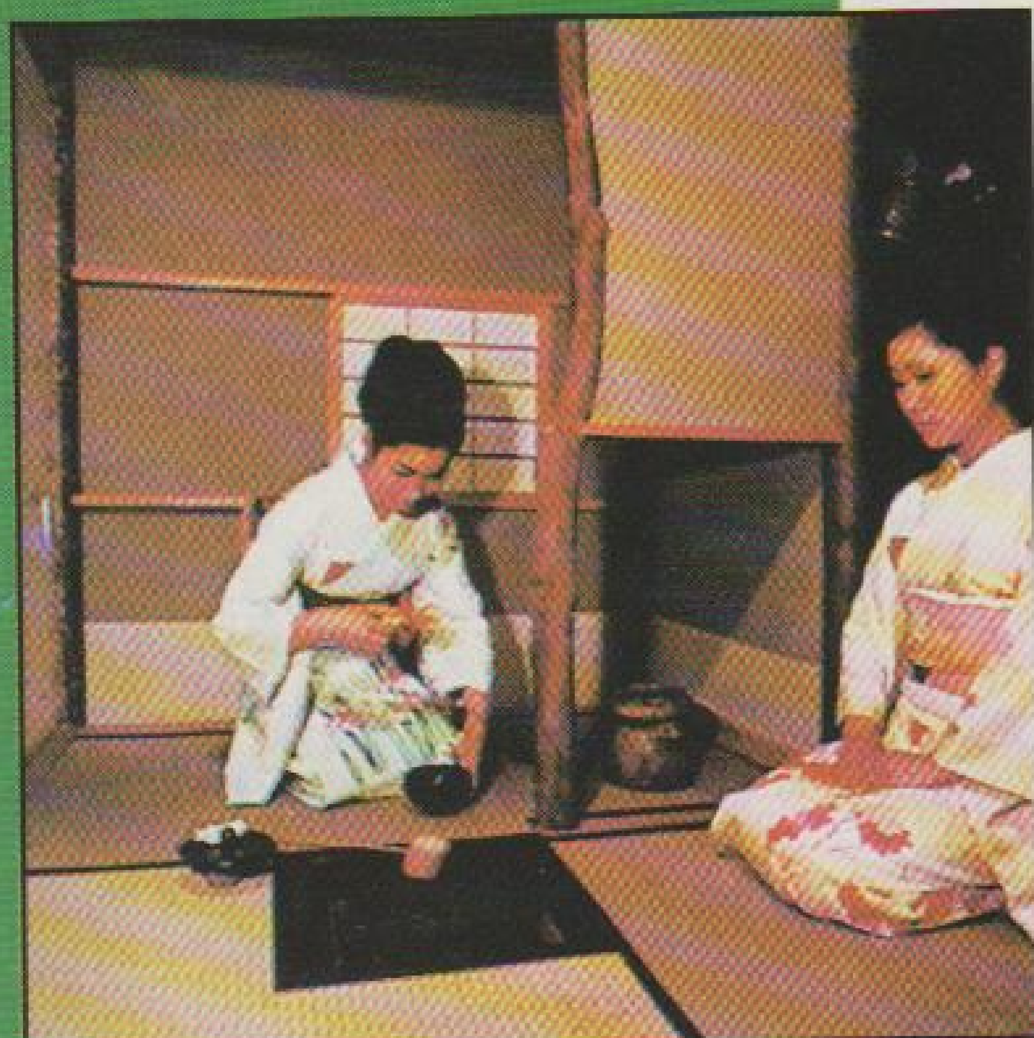
Najznamienitsi mistrzowie chanoyou (lub chado) twierdzą, że nie istnieje jeden sposób parzenia herbaty i przebiegu ceremonii jej picia. Funkcjonuje wprawdzie sztywny ogólny szkielet chanoyu. Ale wokół niego, każdy specjalista potrafi stworzyć jedyne i niepowtarzalne w swym klimacie dzieło.

Ale jak co miesiąc zacznijmy od początku...



HERBATA

Legenda przypisuje powstanie herbaty twórcy filozofii zen Bodhidarmie, noszącemu w Japonii imię Daruma. Mnich ten osiągnął afirmację (oświecenie) po długoletniej medytacji. Jedno z podań mówi, że siedzącemu bez ruchu mnichowi odpadły z tego powodu nogi... Ale wracajmy do herbaty. Bodhidarma, mimo niewątpliwej świątobliwości, miał jedną przywarę. Nie potrafił mianowicie opanować senności. Zagniewany, że coś tak nieistotnego jak ciało przeszkadza w medytacji, wyrwał sobie niepotrzebne powieki i cisnął na ziemię. Rano stwierdził, że w tym miejscu wyrósł zielony krzew, o liściach, z których napar miał właściwości odpędzania snu.



Tradycja japońska głosi, że herbaty używano na dworze cesarskim w Nara już w VIII wieku naszej ery. Głównie jako lekarstwa. Historycznie potwierdzone jest, że do Japonii herbata (cha) zawitała powszechnie w XII wieku. Buddyjski mnich o imieniu Eisai dwukrotnie odwiedzał Chiny i przywiózł ze sobą nie tylko nasiona krzewów, ale również metody ich upraw. Sadzonki doskonale się przyjęły zwłaszcza w okolicach Kioto, gdzie w okręgu Uji do dzisiaj istnieją plantacje wysoko gatunkowej herbaty.

Inne równie ważne rejony upraw to okolice Nagoya na wyspie Honshu i prefektura Shizouka nad zatoką Suruga. Zbiory najdelikatniejszych, rosnących na szczytach krzewów liści odbywają się 3-4 razy w roku. Urodzaj zapewniają: dobre położenie geograficzne plantacji (pacyficzne wybrzeża Japonii) oraz ulokowane tarasowo na zboczach wzgórz uprawy. W trakcie przygotowania do spożycia, herbata japońska jest obrabiana nieco inaczej niż herbaty tzw. czarne, sprzedawane powszechnie w Europie. Herbata czarna jest kolejno poddana więdnięciu, skręcaniu, fermentacji i suszeniu. W przeciwieństwie do niej herbata zielona podlega jedynie skręceniu i suszeniu. Suszenie liści odbywa się w dość znacznej temperaturze, przy użyciu drobnych krat, pod którymi płonie niewielki ogień. Wysuszone liście zachowują swój naturalny zielony kolor.
Wszystkie gatunki herbat zielonych po zaparzeniu dają napar, wbrew nazwie nie czysto zielony, ale żółtawo zielonkawy, o lekko cierpkim smaku i delikatnie przyjemnym zapachu.

W Japonii nie zalewa się herbacianego proszku wrzątkiem, ale wodą o temp. ok 850C. Wysoka temperatura niszczy bowiem zawartą w liściach teinę, natomiast woda o niższej temperaturze wydobywa z herbaty właściwy zapach i nadaje jej ostry smak.

„Picie herbaty pożyteczne jest dla zdrowia...” pisał na przełomie XII i XIII wieku wspomniany wcześniej Eisai. Zalecał on herbatę jako lek na pięć chorób: brak apetytu, paraliż, bezwład, czyraki i beriberi. Z czasem herbata zyskała sławę uniwersalnego panaceum na wszelkie dolegliwości. Co najśmieszniejsze, współczesne badania farmakologiczne potwierdzają w pełni opinię Eisai.

Najważniejszym ze składników herbaty jest garbnik o nazwie tanina (nie mylić z teiną). Oczyszcza on przewód pokarmowy z mikrobów i ułatwia trawienie tłustych potraw. Nadaje również herbacie jej specyficzny smak i zapach.

Składnik numer dwa to teina, alkaloid działający pobudzająco na wzrok, spostrzegawczość i pamięć. Ponadto rozjaśnia umysł i nieco podnosi ciśnienie krwi.
Zaprzysięgli kawosze twierdzą, że teina, to prawie to samo co kofeina tyle, że groźniejsza dla organizmu... Bzdura!... Teina, w przeciwieństwie do kofeiny nie odkłada się w organizmie i nie ma możliwości się nią zatruć.

Liść herbaty zawiera również wiele innych cennych składników. Należy tu wymienić węglowodany, A-karoten, witaminy z grupy B, Witaminę C (liść herbaciany ma jej 4-krotnie więcej niż cytryna) i P (najwyższa chyba zawartość w liściach roślinnych na świecie). Herbata pomaga gromadzić się witaminie C w wątrobie i nerkach, leczy szkorbut, oraz zwiększa ilość czerwonych ciałek we krwi. Udowodniono zbawienny wpływ herbaty na późne objawy chorób popromiennych wśród ofiar Hiroshimy i Nagasaki.

MISTRZOWIE CHA-DO

Mimo, że ojczyzną herbaty niewątpliwie są Chiny, nie utrzymały się w tym kraju żadne z ceremonii związanych ze spożyciem tego napoju. W Japonii natomiast, herbata jest do dzisiaj przedmiotem swoistego kultu. Mimo, że zarezerwowany już dla pewnych warstw społecznych, nadal zachowuje on w sobie dawne elementy poetycznej filozofii.

Początków ceremonii, znanej nam jako chanoyu, należy upatrywać w epoce Muromachi w czasach panowania shoguna Ashikaga Yoshimitsu. Człowiek ten, będący koneserem piękna i sztuki, kolekcjonował przedmioty znane

pod ogólną nazwą karamono („rzeczy chińskie"). Należały do nich obrazy, ceramika i porcelana (w tym różne przybory służące do parzenia herbaty).

Prezentowaniu zebranych puzderek, imbryków, czarek i innej zastawy służyły tzw. „tocha" - „konkursy herbaciane". Polegały one na rozpoznawaniu gatunków podawanej do picia herbaty. Tocha, niejednokrotnie stawały się formą gier hazardowych, w których łatwo było stracić niemały majątek. Z czasem, ten typ rozrywki uległ pewnemu wysublimowaniu. Z formy rozrywki, stał się ceremonią o mocno sformalizowanej etykiecie. Na dwór shogunatu ten swoisty typ relaksu zaszczepił Murata Mokichi, znany później jako Murata Shuko. Za jego czasów chanoyou przybrało już formę intymnego spotkania towarzyskiego, na którym stosowano ścisły rytuał picia herbaty.

Murata w młodości był uczniem klasztoru buddyjskiego na przedmieściach dzisiejszej Yokohamy. Został jednak z niego wyrzucony za lenistwo. Udał się zatem do Kyoto, gdzie również nie należał do najpilniejszych studentów. W naukach przeszkadzała mu zwłaszcza senność. Jako środek pobudzający wskazano mu zieloną herbatę. Murata Shuko stwierdził ze zdziwieniem, że napój faktycznie pozwala mu zachować jasność umysłu, podczas długich nauk doktryny buddyjskiej. Pijał zatem herbatę często i co najważniejsze zapraszał na jej picie wielu gości. Z czasem zaczął stosować na tych spotkaniach pewien ceremoniał. Na wieść o tym, sprowadził go na swój dwór shogun Ashikaga Yoshimasa i zażądał by w obecności dworzan pokazał mu ceremonię picia cha. Zauroczony tym co zobaczył, rozkazał mnichowi porzucenie szat kapłańskich. Murata, miał się od tej chwili poświęcić, wyłącznie sztuce przyrządzania i przeprowadzania ceremonii chanoyou. Mistrzostwo Shuko zapewniło mu przyjaciół wśród najwyższych sfer, a ponadto nadało mu zaszczytny tytuł pierwszego w cesarstwie mistrza ceremonii herbacianej (chajin).

Uczniem Shuko był Takeno Sho-o, mnich zen, który rozpowszechniał i udoskonalał ceremonię chanoyou m.in. na dworze cesarskim. Stał się on nauczycielem najsłynniejszego spośród mistrzów chanoyou Sen-no Rikyu (lub Sen Rikyu) żyjącego w latach 1521-1591.

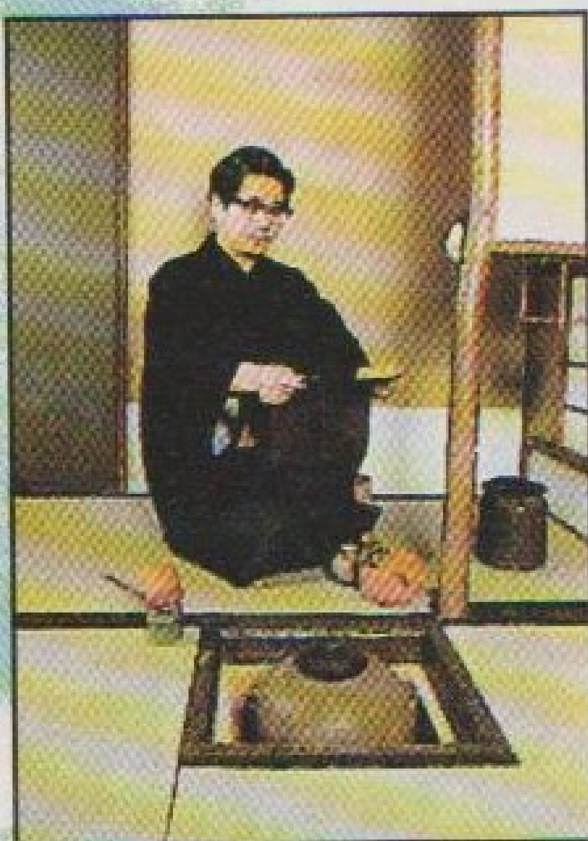
Rikyu od swego nauczyciela przyjął i rozwinął styl zwany „wabicha" (wyciszony styl podawania herbaty). Ceremonia odbywała się w samotności, z dala od hałasu i ludzkich skupisk, przy ogólnym wyciszeniu duchowym biorących w niej udział. Czterema głównymi zasadami ceremonii były wa-kei-sei-jaku - harmonia, szacunek, czystość, spokój.

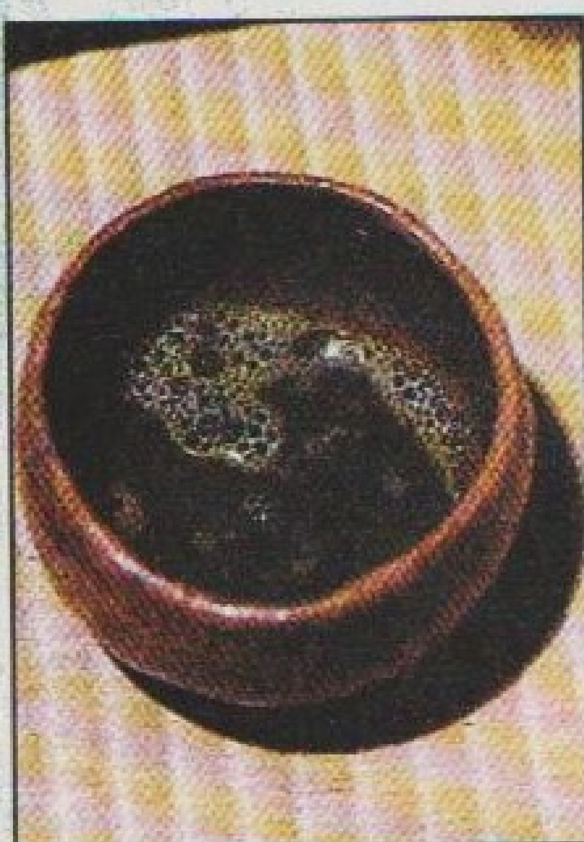
O Rikyu szybko dowiedział się Oda Nobunaga, a po jego śmierci bezsprzeczny władca Japonii taiko Toyotomi Hideyoshi.

Rikyu szybko narzucił Hideyoshiemu sposób bycia, ganiąc jego maniery i krzykliwy gust (z pochodzenia taiko był chłopem). Wkrótce mistrz stał się dla taiko niezbędnym elementem dworu, zarówno jako wyznacznik jego etyki i estetyki, jak również jako osobisty doradca w sprawach politycznych i handlowych. Ich stosunki uległy gwałtownemu pogorszeniu w 1590 r. Obaj byli na tyle silnymi indywidualnościami, że konflikt musiał się skończyć tragicznie. Było to w okresie, gdy Hideyoshi zaczął walkę z chrześcijaństwem, a wśród znajomych Rikyu było wielu wyznawców nowej religii. Mówiono nawet, że podczas ceremonii chanoyu często odprawiane były „tajne" msze.

Innym powodem cichej nienawiści Hideyoshiego, mogło być arbitralne stanowisko Rikyu wTsprawach etyki. Coraz większa surowość w przebiegu chanoyou była niezgodna z charakterem Hideyoshiego. Z punktu widzenia wład-











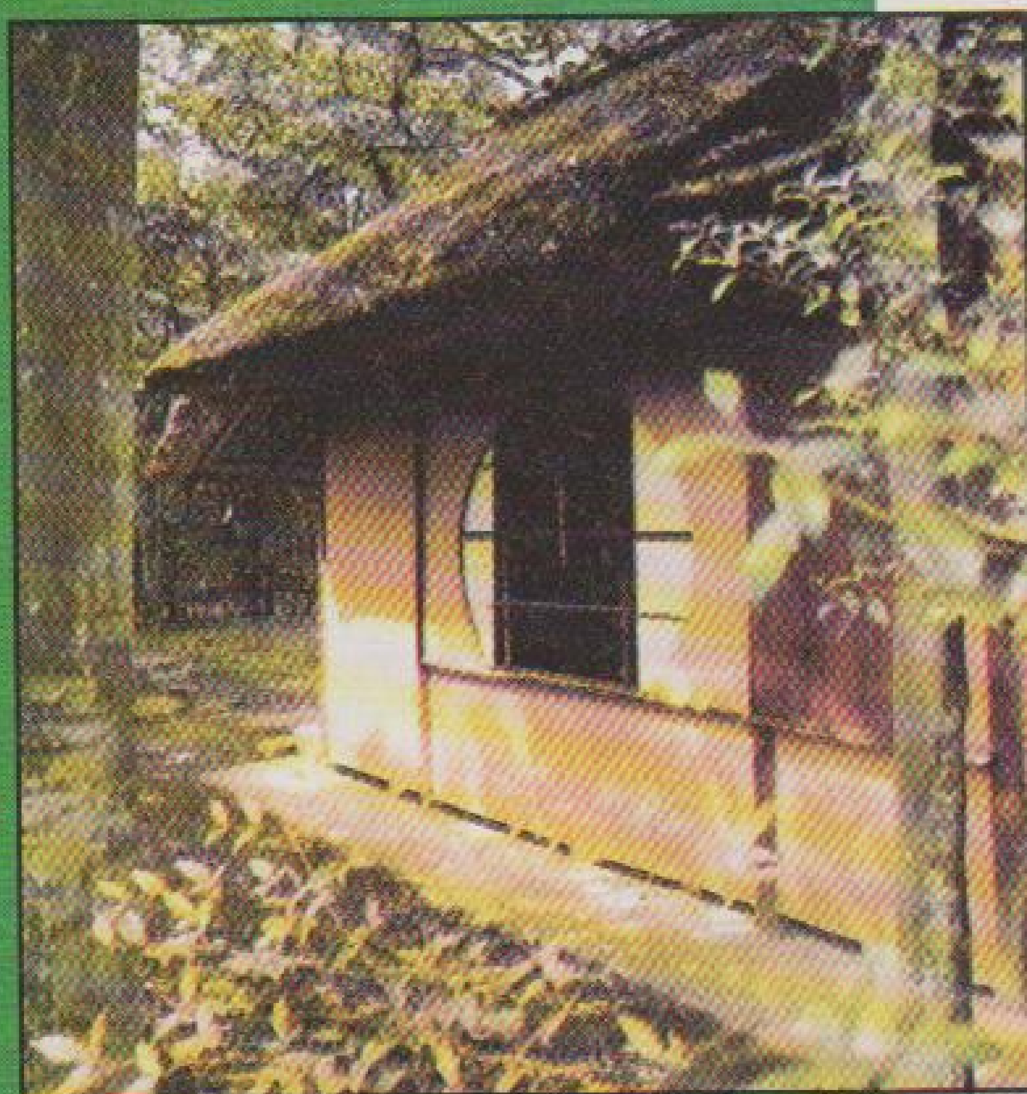


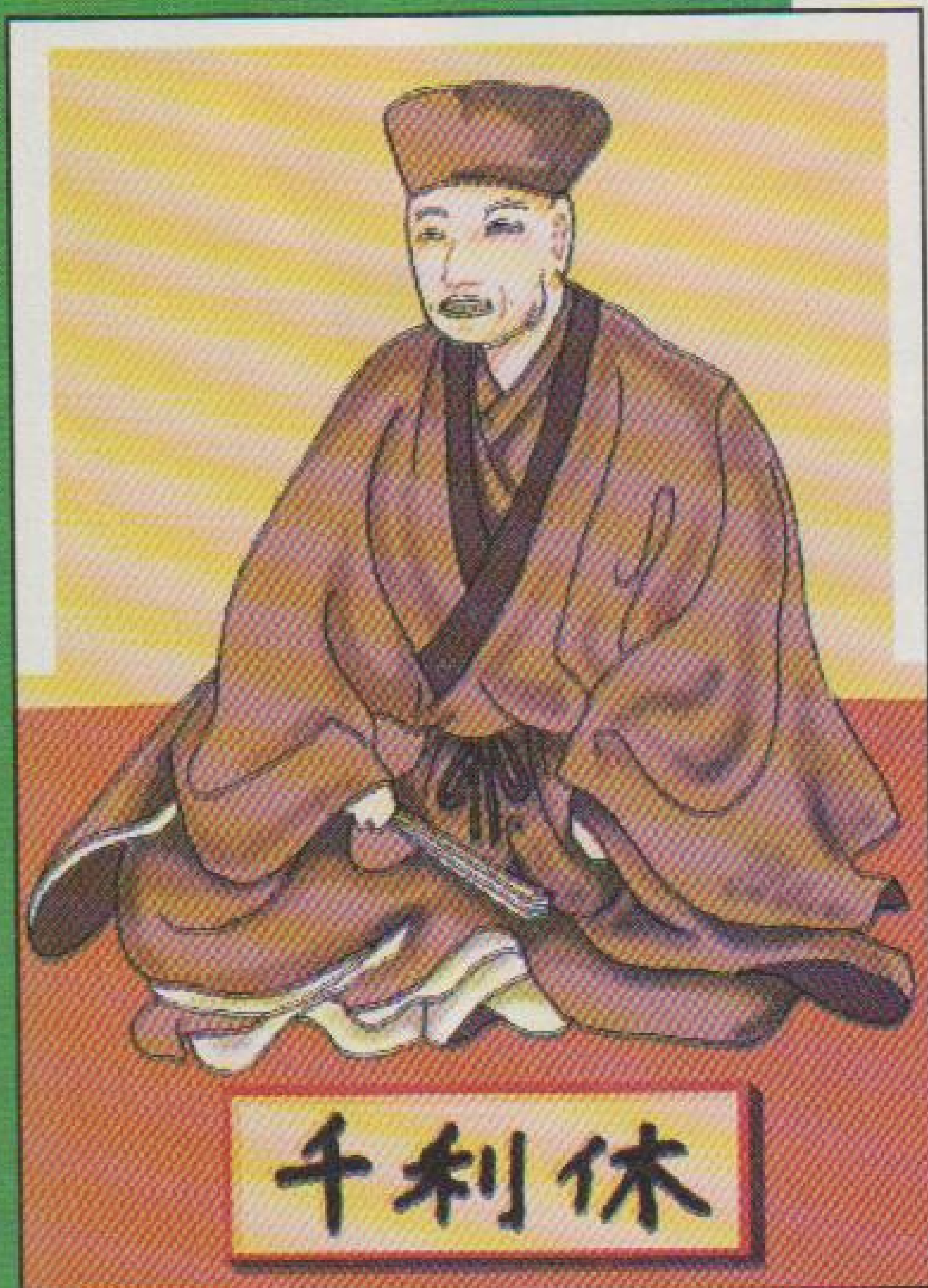












cy, mistrz stawał się jego przeciwnikiem w świecie kultury, co do którego Hideyoshi rościł sobie wyłączną i niepodzielną władzę.

Ostatnim, przysłowiowym „gwoździem do trumny" mistrza, stała się śmierć jego ostatniego protektora - brata Hideyoshiego. Pretekstem wyroku stało się wystawienie nad bramą jednej ze świątyń pomnika Rikyu. Uznano to za obrazę majestatu jako, że pod bramą miał przechodzić taiko. Hideyoshi skazał Sen-no Rikyu na śmierć. W drodze łaski zezwolił mu popełnić seppuku. Stało się to 28 dnia drugiego miesiąca 19 roku ery Tensho (28 luty 1591 r.). Jednocześnie ścięto i wystawiono na widok publiczny głowę... posągu Rikyu ze świątyni (jest ona obecnie własnością potomka mistrza w 15-tym pokoleniu).

Po śmierci Sen-no Rikyu powstało wiele szkół chanoyu, podtrzymujących istotę ustanowionej przez niego ceremonii.

CHANOYU

Właściwie dopiero teraz wyjaśnimy sobie znaczenie tego słowa. Chanoyu znaczy dosłownie „gorąca woda"w sensie „wrzątku na herbatę". Równolegle powstało również pojęcie cha-do - „droga herbaty". Obie te nazwy stosowane są wymiennie. Jak już pisałem, nie sposób powtórzyć dwa razy tej samej chanoyu. Nie zapewnia tego ani sztywny ceremoniał, ani nawet udział tych samych osób. Nie sposób bowiem odtworzy† nastrojów ludzi, ani ducha jaki panuje podczas uroczystości. Chciałbym teraz opisać pokrótce chanoyu szkoły Mushanokiji Senke w Kioto, wywodzącej swoją tradycję od 16 pokoleń w linii prostej od Sen-no Rikyu. Zarówno otoczenie, jak i samo miejsce gdzie odbywa się chanoyu, ma stwarzać wrażenie iluzorycznego oddzielenia się od świata zewnętrznego. Często do pawilonu w którym ma się odbyć ceremonia wiedzie szereg bram. Po ich przejściu goście znajdują się w wewnętrznym ogrodzie. Tu zatrzymują się by podziwiać roślinność i kamienne kompozycje. Najczęściej są to latarnie i baseniki z wodą służącą do umycia rąk. Nabierając wody drewnianym czerpakiem goście przemywają ręce i płuczą usta, zwracając uwagę by wykonywać najprostsze nawet czynności z gracją (np. nabieranie wody).

Wejście do salonu herbacianego wiedzie przez otwór zwany nijiriguchi. Jest on niewielki (ok. 70x80 cm). Wymaga by przyklęknąć i niemal wczołgać się do wnętrza. Symbolizuje to wejście do innego świata odległego od codziennych trosk. Ponadto w średniowieczu otwór ten symbolizował zrównanie klas. Bez względu na status społeczny, każdy musiał wejść do wewnątrz na klęczkach. Poza tym samuraje byli zmuszeni pozostawić na zewnątrz swoje miecze. Ostatni z gości zasuwa za sobą wejściowe drzwiczki.

W „przedpokoju" goście przechodzą obok tokonoma. Mam nadzieję, że pamiętacie co to takiego. Jest to nisza przeznaczona do wystawiania cennych rzeczy w celu ich wyeksponowania. Na początku chanoyu w tokonoma wisi zazwyczaj zwój (tzw. kakemono), z wykaligrafowaną sentencją zen. Jej treść ma oddawać nastrój ceremonii lub np. atmosferę pory roku. Po obejrzeniu zwoju goście zajmują miejsca wokół wbudowanego w podłogę paleniska. Dopiero wtedy na salę o wielkości 2-4 tatami (mata wyplatana z bambusa o standardowej pow. 186x93 cm), wchodzi gospodarz. Gość honorowy dziękuje mu za zaproszenie i przygotowanie ceremonii. Padają pytania zarówno na temat zgromadzonych naczyń do chanoyu, jak i wiszącego w tokonoma zwoju. Rozmowa powinna być lekka i spontaniczna. Poruszanie tematów zawodowych czy niezwiązanych z ceremonią, są uważane za poważny nietakt.

Gospodarz podaje lekki posiłek zwany kaiseki. Powinien on być delikatnie przyrządzony i estetycznie podany. Każdy otrzymuje tackę z ryżem, zupą, rybą i warzywami. Zachęcając wszystkich do jedzenia, gospodarz częstuje jednocześnie gości sake, lejąc ją z żelaznego czajnika do specjalnie dobranych czarek. Często na deser podaje się sezonowy owoc. Po posiłku goście opuszczają salon i udają się na przechadzkę. W tym czasie gospodarz przygotowuje się do podania gęstej zielonej herbaty.

Nie przeszkadzajmy gospodarzowi i w międzyczasie opiszmy pawilonik, w którym odbywa się ceremonia. Ideałem wabi (prostota lub ubóstwo), w pojęciu Sen-no Rikyu było wyeliminowanie wszystkiego, co rozprasza uwagę uczestników chanoyu, poprzez rzucający się w oczy splendor. Pawilony herbaciane w jakich urządzał ceremonie Rikyu, nosiły nazwę soan (dosłownie „słomiana chata"). „Herbaciarnie" konstruowane były z gliny, lub prostego drewna bez użycia ornamentacji. Dachy kryto słomą lub korą z cyprysów. Podłoga była posadowiona na palach, które unosiły ją nad ziemią. W obecności Rikyu pijał w takich salonach herbatę taiko Hideyoshi, co nie powstrzymało go przed wybudowaniem złotego pawilonu herbacianego, będącego symbolem jego buty i potęgi.

Razem z gośćmi powróćmy teraz do dalszej części ceremonii. Po powtórnym pokonaniu wejścia goście zauważają, że zwój w tokonoma zniknął. Został zastąpiony np. pojedynczym kwiatem w prostym bambusowym wazonie. Po obejrzeniu go zaproszeni siadają ponownie wokół paleniska.

Gospodarz przeciera miseczki na herbatę i podgrzewa wodę w żelaznym czajniku, tak by osiągnęła wymaganą temperaturę. Bambusową łyżeczką nasypuje sproszkowaną herbatę do naczynia (trzy łyżeczki na osobę). Zalewa ją przestudzonym wrzątkiem i bardzo szybko miesza bambusowym narzędziem o wyglądzie pędzla do golenia. Gdy napój lekko się spieni gospodarz podaje go gościom. Ta herbata to tzw. koicha (herbata gęsta), ma konsystencję rzadkiego kremu i wszyscy popijają ją kolejno z jednego naczynia. Pod koniec ceremonii podaje się herbatę rzadką - usucha. Tę herbatę każdy popija z własnej czarki.

Na koniec ceremonii główny gość dziękuje gospodarzowi za staranne jej przygotowanie.

Na każdym z opisanych etapów chanoyu głosy, ruchy i określone gesty powinny być lekkie, ale jednocześnie starannie dopracowane.

CHANOYU - TRADYCJA I TERAŹNIEJSZOŚĆ

Uczestnicząc w ceremonii herbacianej ma się wrażenie, że zatrzymał się czas. Nic nie zmieniło się od wieków. Pomińmy zasługi wniesione przez chanoyu w rozwój architektury, ogrodnictwa, ceramiki i malarstwa. Ceremonia herbaciana jest milczącym protestem wielkiego Sen-no Rikyu przeciw zatruwającemu umysł przepychowi i wystawności. Jest brakiem akceptacji sztucznych nierówności społecznych i stwarzanych przez nie problemów międzyludzkich. Wspólna czarka herbaty zespala uczestników chanoyu. Znikają wtedy wyżej i niżej postawieni. Biedni i bogaci. Są tylko gospodarz i jego goście.

Jak mawiał Rikyu - „Nie ma żadnych tajników... Chanoyu zaczyna się i kończy na piciu herbaty"

Darek Styrna „Yamabushi"

Bibliografia: M. Derenicz - „Japonia, Nippon" - Nasza Księgarnia W-wa 1977 M. Collcutt, M. Jansen, I. Kumakura - „Japonia" - Penta Sp. z o.o. W-wa 1997 J. Tubielewicz - „Historia Japonii" - Zakład Narodowy im. Ossolińskich Wydawnictwo Wrocław 1984

Sailor Moon Stars

- odcinek 196 - Ostateczne starcie:

Ciemność opanowała już całą Ziemię. Na niebie pojawiają się błyskawice, które są przyczyną walących się budynków i pożarów. Słychać krzyki ludzi. Czarodziejki stoją na środku ulicy i patrzą jak ich miasto legnie w gruzach. Nad miastem, a może i nad całą Ziemią, słychać szyderczy śmiech Galaxii. Na potężnym ekranie pojawia się dziennikarka, która próbuje ogłosić komunikat:
- Uwaga! Uwaga!
W tym momencie obraz się rozmazuje i pojawia się Galaxia. Widać ją również w telewizorach na wystawie sklepowej:
- Mieszkańcy planety, posłuchajcie. Jestem Galaxia!
Pioruny z minuty na minutę straszliwie się nasilają. Galaxia kontunuuje:
- Cała Galaktyka należy do mnie. Nie pozwolę, żeby jakieś kreatury stanęły mi na drodze. Przygotujcie się na śmierć. - Po tej wypowiedzi wybucha śmiechem.
Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia jest poruszona, przerywa w końcu ciszę wśród czarodziejek:
- To samo zdarzyło się u nas.
- Wkrótce ta planeta przestanie istnieć - dodaje Gwiezdna Czarodziejka Swobody
Miasto wygląda jak po wojnie. Czarodziejki są przerażone. Usagi trzyma w rękach małą Chibi-Chibi. Odzywa się po cichu:
- O nie!
- Gdzie ona jest? - Pyta Czarodziejka z Jowisza
Czarodziejka z Merkurego przez cały ten czas szuka na swoim miniaturowym komputerze lokalizacji Galaxii. Wszystkie czarodziejki z nadzieją wpatrują się w ekran komputera. W końcu Merkury odzywa się:
- Fale pochodzą ze stacji telewizyjnej Jinga.
- Jinga - Czarodziejka z Merkurego jest pewna.
- Stójcie - odzywa się Czarodziejka z Księżyca, patrząc na Gwiezdne Czarodziejki. Te jednak jakby tego nie słysząc kiwają do siebie głowami na znak zgody i odchodzą. Czarodziejka z Księżyca woła jeszcze raz, tym razem bardziej zdecydowanie:
- Stójcie!
- Dokąd idziecie!? - To głos Czarodziejki z Neptuna.
Gwiezdna Czarodziejka Walki chce się odwrócić, ale Czarodziejka Swobody łapie ją za ramię i powstrzymuje.
- Idziecie do nieprzyjacielskiej bazy? W ten sposób nic nie osiągniecie. Zginiecie. - Mówi z przekonaniem Czarodziejka z Urana.
- Zostawcie nas w spokoju. Żyłyśmy po to, żeby bronić Księżniczki i pewnego dnia odbudować naszą planetę, Teraz, kiedy nie ma już żadnej nadziei, nie mamy po co żyć. Chcemy tylko zemścić się na Galaxii, za to, co zrobiła naszej Księżniczce. - Mówi Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Księżniczka nie tego by sobie życzyła - stwierdza z przekonaniem Usagi.
- Milcz! - Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia odwraca się w stronę Usagi. Ma w oczach łzy. - Nic nie rozumiesz. Po co się wtrącasz?
Wszystkie czarodziejki patrzą w stronę Gwiezdnych Czarodziejek.
- Pilnujcie raczej własnej księżniczki - słowa te wypowiedziała Gwiezdna Czarodziejka Swobody, po czym z Gwiezdną Czarodziejką Ocalenia odeszły. Tylko Czarodziejka Walki przez cały ten czas stała smutna i wpatrzona w Czarodziejkę z Księżyca.
- Czarodziejko Walki - powiedziała Usagi i przybliżyła się do niej o krok, lecz ta tylko spuściła głowę i powiedziała,
- Przykro mi. Nic nie poradzę. Chcę pomścić naszą władczynię. - Po czym odwróciła się i dołączyła do Gwiezdnych Czarodziejek.
Czarodziejki nadal stoją na swoich miejscach i obserwują jak Gwiezdne Czarodziejki się oddalają. Błyskawice znów się nasilają. Nagle jedna z błyskawic kieruje się na Czarodziejkę z Księżyca i małą Chibi-Chibi, która nadal znajduje się u niej na rękach.
- Czarodziejko! - Krzyczy Haruka i rzuca się, aby przykryć Usagi własnym ciałem. Za jej przykładem idzie również Czarodziejka Neptuna, z Wenus, z Jowisza i z Marsa.
- Milczący Mur! - Pada Zaklęcie, które rzuca Czarodziejka z Saturna, dzięki czemu nad czarodziejkami pojawia się kopuła ochronna.
- Saturn! Pluton! - Krzyczą czarodziejki, gdy te obie pojawiają się nagle. Do tej pory nie było ich w grupie.
Miasto zalała już całkowita ciemność. Walące błyskawice oświetlają na sekundę stację telewizyjną Jinga. Zaczyna padać. Wśród szumu deszczu słychać kroki Gwiezdnych Czarodziejek zmierzających do stacji telewizyjnej. Na ułamek sekundy na ekranie pojawiają się oczy Galaxii, która najprawdopodobniej wyczuła zbliżającego się wroga. Gwiezdne Czarodziejki docierają pod budynek stacji telewizyjnej. Galaxia już wie... czarami otwiera drzwi windy. Deski, którymi zablokowane były drzwi windy, rozlatują się na kawałki i zostają rozrzucone wraz z innymi stojącymi koło windy przedmiotami.
Drzwi wejściowe stacji otwierają się na oścież. Gwiezdne Czarodziejki chwilę się w nie wpatrują, kiwają do siebie porozumiewawczo głowami, po czym wchodzą do środka. Wewnątrz panuje ciemność. Nagle słychać głos Galaxii,
- Mam was!
Następnie drzwi zamykają się. Gwiezdne Czarodziejki za sprawą czarów Galaxii zostają opleciione czymś w rodzaju pnączy. Chwilę potem znikają i pojawiają się w dziwnym miejscu. Niebo jest tutaj czerwono-czarne z tysiącami połyskujących gwiazd. Podłoga ma tą samą strukturę, co niebo, z tą małą różnicą, że przechodzą na niej czarne linie, układające się w duże kwadraty.
- Gdzie jesteśmy? - Pytanie zadała Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Chyba zostałyśmy zamknięte w tym wymiarze. Szybko odpowiada na pytanie Czarodziejka Swobody.
- Nie ma czasu do stracenia, musimy znaleźć Galaxię i... zdanie pada z usta Gwiezdnej Czarodziejki Walki, lecz zanim Czarodziejka Walki kończy, rozlega się śmiech Galaxii,
- Nie musicie! - Nagle pojawia się Galaxia na swym tronie.
- Galaxia! - Krzyczą razem Gwiezdne Czarodziejki.
- Nigdy się stąd nie wydostaniecie. Nigdy! - Po tych słowach Galaxia ponownie wybucha śmiechem.
Gwiezdne Czarodziejki stają naprzeciw siedzącej na tronie Galaxii i zaciskają mocno pięści ze złości.

****

Miasto zaczyna powoli przypominać gruzy. W różnych punktach wybuchają pożary.
- Miasto ginie, musimy szybko coś zrobić. - Mówi Usagi, trzymając małą Chibi-Chibi na ręku.
W tym momencie odzywa się Setsuna i wszystkie dziewczęta odwracają głowy w jej stronę.
- Wróg jest bardzo groźny. Nie wolno zapominać, że w jej rękach znajduje się prawie cała galaktyka.
- Wasi poprzedni wrogowie nie mogą się z nią równać. - Dodaje Hotaru.
- To znaczy, że nic nie możemy zrobić - oburza się Makoto. Minako idzie w jej ślady i prawie krzycząc dodaje,
- Miasto ginie, a my mamy siedzieć z założonymi rękami? Mam nadzieję, że Gwiezdnym Czarodziejkom nic się nie stało.
Wszystkie spoglądają na miasto i widzą ludzi leżących na ulicach, którym odebrano Gwiezdne Ziarna oraz tych nielicznych, którym do tej pory udało się jakoś przeżyć i właśnie w tej chwili odbierane są im ich Gwiezdne Ziarna. Haruka i Michiru stoją z boku i przyglądają się rozmowie dziewcząt.
- Nie możemy dopuścić, żeby naszą planetę spotkał taki los jak ich ojczyznę - mówi Usagi, a Rei dodaje,

















- Musimy coś zrobić.
- Sytuacja jest bardzo trudna - mówi Setsuna.
- Dajcie z siebie wszystko, pokażcie na co was stać - prosi Hotaru.

Nagle odzywa się Haruka, która do tej pory stała z Michiru z boku.
- Żebyście nie miały sobie nic do zarzucenia. Nie pozwolę, żeby się panoszyła.
- Musimy bronić naszej planety - mówi Michiru i razem z Haruką odwracają się od dziewcząt, po czym odchodzą. Nagle jednak zatrzymują się. Michiru pyta Harukę.
- Odejdziemy bez pożegnania?
- Sugerujesz, że nigdy więcej ich nie zobaczymy?
- Haruka spogląda na Michiru, a ta odpowiada,
- Możliwe.
- Nieważne, liczy się tylko to, że ty jesteś przy mnie, prawda? - Haruka kładzie rękę na ramieniu Michiru, a ta przytula się do niej i obie odchodzą. Idąc ulicą spotykają Setsunę i Hotaru,
- Idziemy z wami - stwierdza Setsuna.
- Jesteśmy wojowniczkami spoza systemu - odzywa się Hotaru.
- Nie możemy przymykać oczu na to, co się dzieje - dodaje jeszcze Setsuna.
- Przynajmniej... nie dokończyła Michiru,
- Jedna z nas... chciała dokończyć Setsuna, ale przerwała jej Hotaru,
- Przeżyje.
- I pokona Galaxię - dokańcza Haruka. Kiwają do siebie głowami na znak zgody. Setsuna mówi do dziewcząt,
- Idziemy, musimy uratować naszą planetę.

Wszystkie cztery stoją jeszcze przez chwilę i patrzą na walące z nieba pioruny. Usagi stoi z małą Chibi-Chibi na rękach i czeka na dziewczęta. Nagle z jednej strony pojawia się Ami i Rei, a z drugiej Makoto i Minako.
- Nie znalazłyśmy ich - mówi Ami.
- Ani my - to głos Minako.

Dziewczęta spoglądają na miniaturowy komputer Ami.
- Gdzie one są?! - Krzyknęła Rei.
- Czy to możliwe? Pewnie poszły do stacji telewizyjnej Jinga - mówi wystraszona Usagi.
- Ogień się rozszerza - mówi Minako.
- Jeśli tak dalej pójdzie, to po naszym mieście nie będzie śladu. - Stwierdza Makoto.

Mała Chibi-Chibi wystraszona, przytula się bardzo mocno do Usagi i szepta,
- Chibi-Chibi.
- Nie bój się, uratujemy je - mówi z optymizmem Usagi.
- Przecież to nasz dom - dodaje Ami.
- Tu się poznałyśmy - stwierdza Makoto.
- Tu przeżyłyśmy chwile szczęścia i smutku - mówi Minako.
- To nasz najcenniejszy skarb - mówi Rei.
- Będziemy go bronić ze wszystkich sił - kończy Usagi.

Kiwają do siebie głowami na znak zgody. Nagle odzywa się Luna i Artemis, którzy do tej pory siedzieli z boku.
- Uważaj na siebie Usagi - mówi Luna.
- Pamiętajcie, że wróg jest groźny - przypomina Artemis.

Usagi stawia Chibi-Chibi koło Luny i Artemisa.
- Zaopiekujcie się Chibi-Chibi - prośbę kieruje do kotów. Luna kiwa głową na znak zgody. Dziewczęta ponownie patrzą na siebie i postanawiają przemienić się w czarodziejki.
- Kryształowa Potęgo Merkurego Działaj!
- Kryształowa Potęgo Marsa Działaj!
- Kryształowa Potęgo Jowisza Działaj!
- Kryształowa Potęgo Wenus Działaj!
- Wieczna Potęgo Księżyca Działaj!

Dziewczęta przemieniły się w czarodziejki.
- Do zobaczenia Luna - odzywa się Czarodziejka z Księżyca.
- Musicie wrócić - mówi Artemis, a Luna dodaje,
- Czekamy na was.

Nawet Chibi-Chibi ich żegna.
- Ocalimy tę planetę - pociesza ich Czarodziejka z Księżyca.

Czarodziejki dotarły do stacji Jinga.
- Stacja telewizyjna Jinga. Tutaj ukrywa się Galaxia - mówi z przekonaniem Usagi.

Nagle zza czarodziejek wylatuje ptak, który lecąc w stronę stacji wpada w chroniące ją pole, po czym zwęglony spada na ziemię. Czarodziejki są przerażone.
- A więc to spotyka nieproszonych gości - mówi jedna z czarodziejek.
- Nie możemy tam wejść - dodaje inna.
- Musimy znaleźć sposób.

W tym momencie dziewięć ekranów umiejscowionych na jednej ze ścian, odwraca się w stronę czarodziejek.
- Co się dzieje? - Pyta Czarodziejka z Merkurego.

Na ekranie pojawia się obraz, na którym widać wymiar, w którym znajdują się Gwiezdne Czarodziejki oraz Galaxia na swym tronie.
- Czarodziejko Swobody! - Krzyczy Czarodziejka z Merkurego.
- Czarodziejko Ocalenia! - To głos Czarodziejki z Księżyca.
- Zetrę was na proch - te słowa Galaxia kieruje w stronę Gwiezdnych Czarodziejek.
- Galaxia! Pokrzyżujemy twoje plany! - Krzyczy Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Nic mi nie zrobicie - odpowiada szybko Galaxia.
- To się jeszcze okaże! Pokażemy ci nasza moc! - Denerwuje się Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia - Gwiezdny Atak Inferno! - Czarodziejka Ocalenia atakuje siedzącą na tronie Galaxię. Galaxię otacza kopuła ochronna i zaklęcie Czarodziejki Ocalenia odbija się od kopuły i powraca do Gwiezdnych Czarodziejek, a następnie uderza w nie, odrzucając o kilka metrów dalej.

Pierwsza wstaje Czarodziejka Walki, która ma chyba zamiar ponownie zaatakować Galaxię.
- Czarodziejko! - Krzyczy przerażona Czarodziejka z Księżyca i podbiega kilka kroków do kopuły otaczającej budynek.
- Czarodziejko z Księżyca! - Czarodziejka z Marsa i Jowisza szybko ją zatrzymują łapiąc za ramiona.
- Puśćcie mnie! Musze je uratować! - Krzyczy Bunny do obu czarodziejek.
- Nie! - Mówi Czarodziejka z Jowisza.
- Widzisz jak działa ta bariera? Z nami stanie się to samo.
- Nie mogę bezczynnie patrzeć! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca i próbuje się wyrwać Czarodziejkom z Jowisza i z Marsa. Gwiezdne Czarodziejki natomiast ponownie stają przed Galaxią.
- Ona jest bardzo potężna - odzywa się Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Wszystko na próżno - mówi Galaxia i nie wstając z tronu atakuje Gwiezdne Czarodziejki. Te trafione zostają odrzucone kilka metrów dalej. Galaxia przez chwilę się śmieje, po czym mówi:
- Zaraz dopełni się wasze przeznaczenie - zginiecie!

Gwiezdne Czarodziejki leżąc na ziemi wpatrują się w zanoszącą się od śmiechu Galaxię.

Czarodziejka z Neptuna, Uranu i Plutona wędrują po stacji telewizyjnej i słyszą szaleńczy śmiech Galaxii. Docierają do pomieszczenia reżysera, w którym umieszczone są ekrany telewizyjne i pulpit sterowniczy. Na ekranach widoczna jest Galaxia oraz Gwiezdne Czarodziejki.
- Gwiezdne Czarodziejki? - Dziwi się Czarodziejka z Urana.
- Czarodziejka Walki, Ocalenia i Swobody! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca patrząc na potężny ekran, na którym widać Gwiezdne Czarodziejki.
- Nie możemy im pomóc! - Mówi Czarodziejka z Jowisza, która nadal wespół z Czarodziejką z Marsa trzyma Czarodziejkę z Księżyca.

Czarodziejka z Merkurego, która przez cały ten czas szuka czegoś na swoim miniaturowym komputerze, w końcu się odzywa:
- Nie ma jak dostać się do środka. Nawet jeśli wejdziemy do budynku nie znajdziemy drzwi prowadzących do wymiaru w którym schowała się Galaxia. Wszystko jest zniekształcone.
- To znaczy, że możemy tylko bezczynnie patrzeć?- Denerwuje się Czarodziejka z Wenus.

W tym momencie widać na ekranie jak Galaxia ponawia swój atak, a Gwiezdne Czarodziejki zostają odrzucone w różnych kierunkach. Czarodziejka z Księżyca widząc to, pada na kolana szlochając.
- Czarodziejko! - Krzyczą pozostałe czarodziejki.
- Jesteśmy tak blisko i nie możemy im pomóc? To straszne. - Mówi Czarodziejka z Księżyca i wybucha płaczem.

Nagle obok zdziwionych Czarodziejek zaczyna opadać różowa kula, z której wyłania się Chibi-Chibi.
- Chibi-Chibi? - Dziwi się Czarodziejka z Księżyca.
- Niemożliwe! - Dodaje Czarodziejka z Wenus.
- Skąd ona się tam wzięła? - Pyta Czarodziejka z Merkurego.

Różowa kula zaczyna opadać, zbliża się do czarodziejek.

****

Gwiezdne Czarodziejki Ocalenia i Swobody siedzą na ziemi, a Czarodziejka Walki próbuje pomóc im wstać. Galaxia nadal się śmieje.

- No i jak, poddajecie się? - Pyta Gwiezdnych Czarodziejek, które wyglądają na mocno poturbowane, ledwo mogą złapać oddech.
- Czy to już koniec? - Z trudem pyta Czarodziejka Ocalenia.
- Wszystko na próżno - dodaje Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Zaraz! Chyba jest jeszcze szansa! - Krzyczy Czarodziejka Walki i ledwo łapie oddech
- Hy! Zginiecie tutaj - mówi Galaxia i podnosi rękę, żeby ponownie zaatakować Gwiezdne Czarodziejki.
- Nie mogę - mówi po cichu Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Gdybyśmy zaatakowały jeszcze raz - mówi z przekonaniem Czarodziejka Swobody.
Nagle uwagę Galaxii i Czarodziejek przykuwa cos niezwykłego.
- Światło? - Dziwi się Gwiezdna Czarodziejka Walki.
Galaxia wstaje z tronu z podniesiona ręką, gotowa do ataku. Różowa kula opada coraz niżej i w końcu osiada na ziemi. Z kuli wyłaniają się czarodziejki: Sailor Moon, Sailor Merkury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Venus i mała Chibi-Chibi. Przez chwilę się rozglądają. Cisze przerywa Czarodziejka z Księżyca.
- Gdzie jesteśmy?
- Galaxia! - Krzyczy Czarodziejka z Merkurego.
- To twoje dzieło Chibi-Chibi? - Pyta Czarodziejka z Księżyca.
- Nie spodziewałam się, że wejdziecie do tego wymiaru. Zaimponowaliście mi - zginiecie razem z waszymi przyjaciółkami - odzywa się Galaxia.
Zdziwione czarodziejki oglądają się i dopiero teraz zauważają Gwiezdne Czarodziejki.
- Co tu robicie? - Pyta Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia.
- Nie chcemy takiego poświęcenia! - Dodaje Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Nie o to chodzi! - Oburza się Czarodziejka z Marsa.
- Chcemy ocalić naszą planetę, to wszystko - mówi Czarodziejka z Jowisza.
- Czarodziejko! - Mówi Czarodziejka z Księżyca patrząc na Gwiezdną Czarodziejkę Walki.
- Miałam nadzieję, że jeszcze się zobaczymy - kończy zdanie Czarodziejka z Księżyca.
Galaxia nagle wybucha śmiechem.
- Wzruszająca scena pożegnania. - Zaraz się rozpłaczę.
Nagle Czarodziejka z Księżyca odwraca się w stronę Galaxii i wykrzykuje:
- Galaxia! - Dość już twoich okrucieństw i niegodziwości. Wynoś się z naszej planety!
Galaxia przez chwilę się śmieje, po czym odpowiada:
- Daj mi swoje gwiezdne ziarno!
- Przestań! Nigdy ci na to nie pozwolimy! - Wybucha Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Hy! Nie pozwolicie? Uważaj na to co mówisz! - Krzyczy oburzona Galaxia.
Nagle wszystkie czarodziejki stają przed wyczerpanymi Gwiezdnymi Czarodziejkami, aby je bronić.
- Wynos się! - Krzyczy Galaxia i rzuca czar na Czarodziejkę z Księżyca.
Ta szybko łapie małą Chibi-Chibi, ale pozostaje na swoim miejscu. Wszystkie inne czarodziejki zostają odrzucone w tył.
- Galaxia! Jeśli myślisz, że wszystko pójdzie po twojej myśli, jesteś w błędzie! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca trzymając nadal małą Chibi-Chibi.
- Nic nie jest w stanie pokrzyżować mi planów! - Mówi Galaxia i schodzi po schodach ze swojego tronu.
- Chciałabym dokuczyć wam jeszcze bardziej, pożałowałybyście swej bezczelności - kończy zdanie Galaxia i ponownie atakuje czarodziejki, ale tym razem atak trwa o wiele dłużej.
Nagle czary rzucone przez Galaxię trafiają w cztery czarodziejki, którym zostają adebrane gwiezdne ziarna. Ekrany na których czarodziejka z Marsa, Plutona oraz Saturna oglądają całe zajście, nagle gasną.
- O nie! - Krzyczy Czarodziejka z Neptuna.
- Blask czterech gwiazd. One giną - mówi ze łzami w oczach Czarodziejka z Plutona.
- Jowisz! Merkury! Wenus! Mars! - Słowa te wypowiada ze smutkiem Czarodziejka z Saturna.
Galaxia trzyma w rękach cztery gwiezdne ziarna czarodziejek i zanosi się szyderczym śmiechem. Cztery czarodziejki upadają na ziemię. Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia wstaje i podchodzi do nich. Klęka przy umierających czarodziejkach.
- Dlaczego? Po co? Dlaczego poświęcacie dla nas swoje życie? - Pyta Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia ze łzami w oczach.
- Żeby chronić to co najcenniejsze - mówi z trudem Czarodziejka z Merkurego.
- To znaczy? - Pyta Gwiezdna Czarodziejka Swobody.
- Czarodziejkę z Księżyca i was Gwiezdne Czarodziejki. Jesteście najważniejsze - mówi Czarodziejka z Wenus, z której powoli uchodzi życie.
- Dlaczego? Przecież każdy chce żyć! - Krzyczy Gwiezdna Czarodziejka Walki.
- Proszę! Zastąpcie nas, brońcie Bunny i naszej planety - prosi Czarodziejka z Jowisza, która powoli zaczyna znikać.
- Rei! Nie! - Czarodziejka z Księżyca podchodzi do Rei i bierze ją w ramiona.
- Makoto, Minako, Ami - nie opuszczajcie mnie, nie zostawiajcie mnie samej! - Krzyczy płacząc Czarodziejka z Księżyca.
Nagle Czarodziejka z Marsa kładzie dłoń na głowie Czarodziejki z Księżyca.
- Bunny, nie jesteś już dzieckiem - ledwo wypowiada zdanie Czarodziejka z Marsa.
- Rei, nie możesz. Przyrzekłyśmy sobie, że będziemy razem do końca. Proszę, nie opuszczaj mnie - mówi płacząca Czarodziejka z Księżyca.
- Głuptasie, przecież masz Mamoru. Przykro mi, nie mogę cię dłużej już bronić - kończy zdanie Czarodziejka z Marsa i znika.
- Rei! - Krzyczy Czarodziejka z Księżyca, po chwili wydaje z siebie wrzask pełen bólu i rozpaczy.
Nagle powstaje i kieruje się w stronę Galaxii, z oczu płyną jej łzy.
- Oddaje je! Oddaj mi Rei, oddaj Makoto, Minako i Ami! - Krzyczy Czarodziejka z księżyca, która stoi kilka kroków od Galaxii.
Ta śmieje się i używa swoich czarów, które z wielką siłą odrzucają Czarodziejkę z Księżyca w miejsce, gdzie stoi Chibi-Chibi.
- Pięknie! Pokażę ci coś ładnego. Oto moja kolekcja Gwiezdnych Ziaren
- Galaxia wypuszcza z ręki ziarna czarodziejek, które teraz unoszą się do góry. Na niebie pojawia się całe mnóstwo Gwiezdnych Ziaren.
Nagle Czarodziejka z Księżyca dostrzega wśród Gwiezdnych Ziaren jedno, połyskujące inaczej niż inne. Z oczu płyną jej łzy.
- Mamoru? - Czarodziejka nie może uwierzyć. Gwiezdne Czarodziejki również są zdziwione.
- Zatrzymałaś wzrok na Złotym Gwiezdnym Ziarnie, masz dobre oko, to ziarno, które kontroluje tę planetę - mówi Galaxia siedząc na swym tronie.
Czarodziejka z Księżyca patrzy na ziarno Mamoru i wyobraża sobie jego samego. Jeśli to Gwiezdne Ziarnio należało do Mamoru, to znaczy, że on... - szepcze płacząc Czarodziejka z Księżyca.

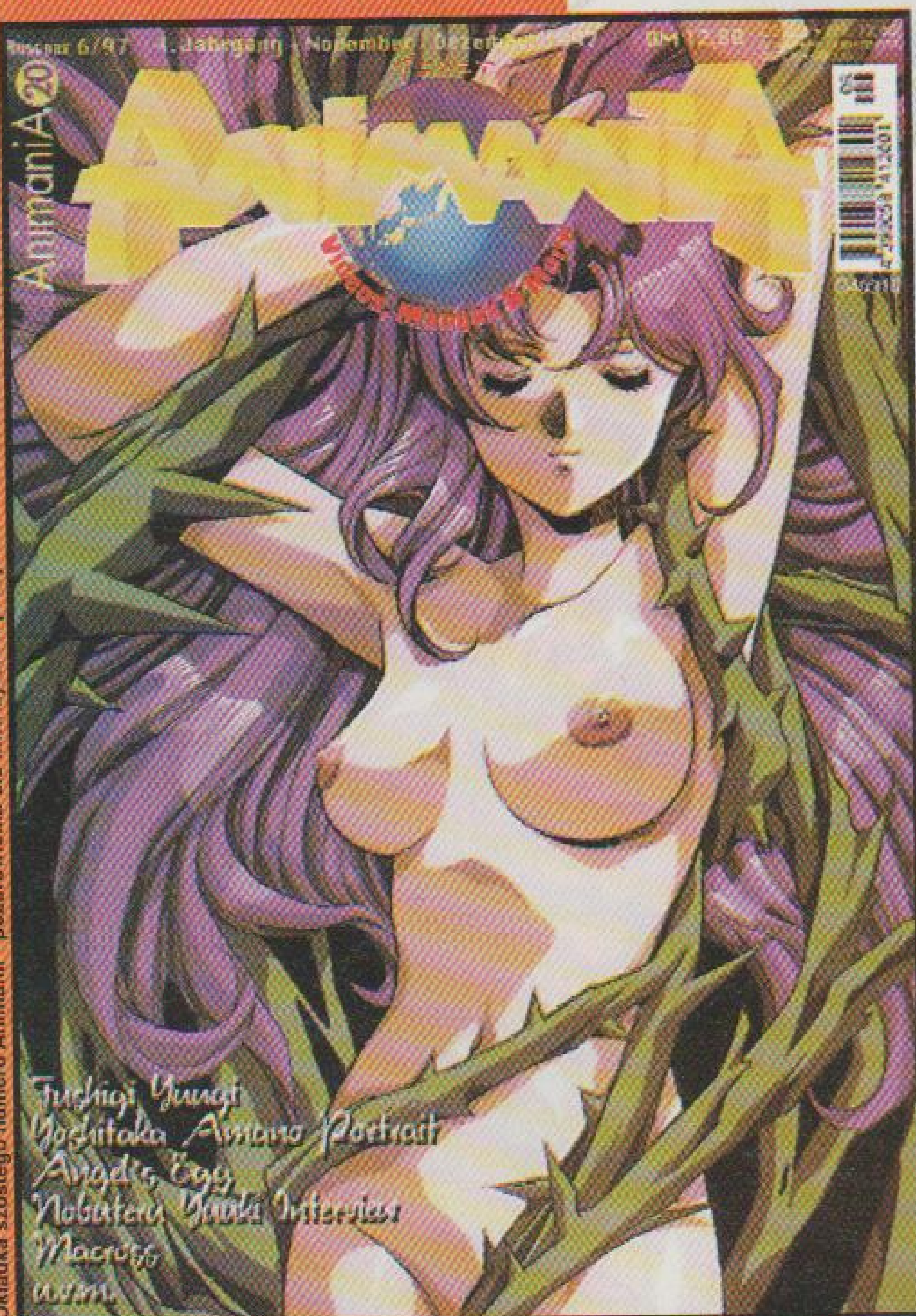
Koniec odcinka 196, streszczenie kolejnego odcinka w następnym numerze.

Mangosia

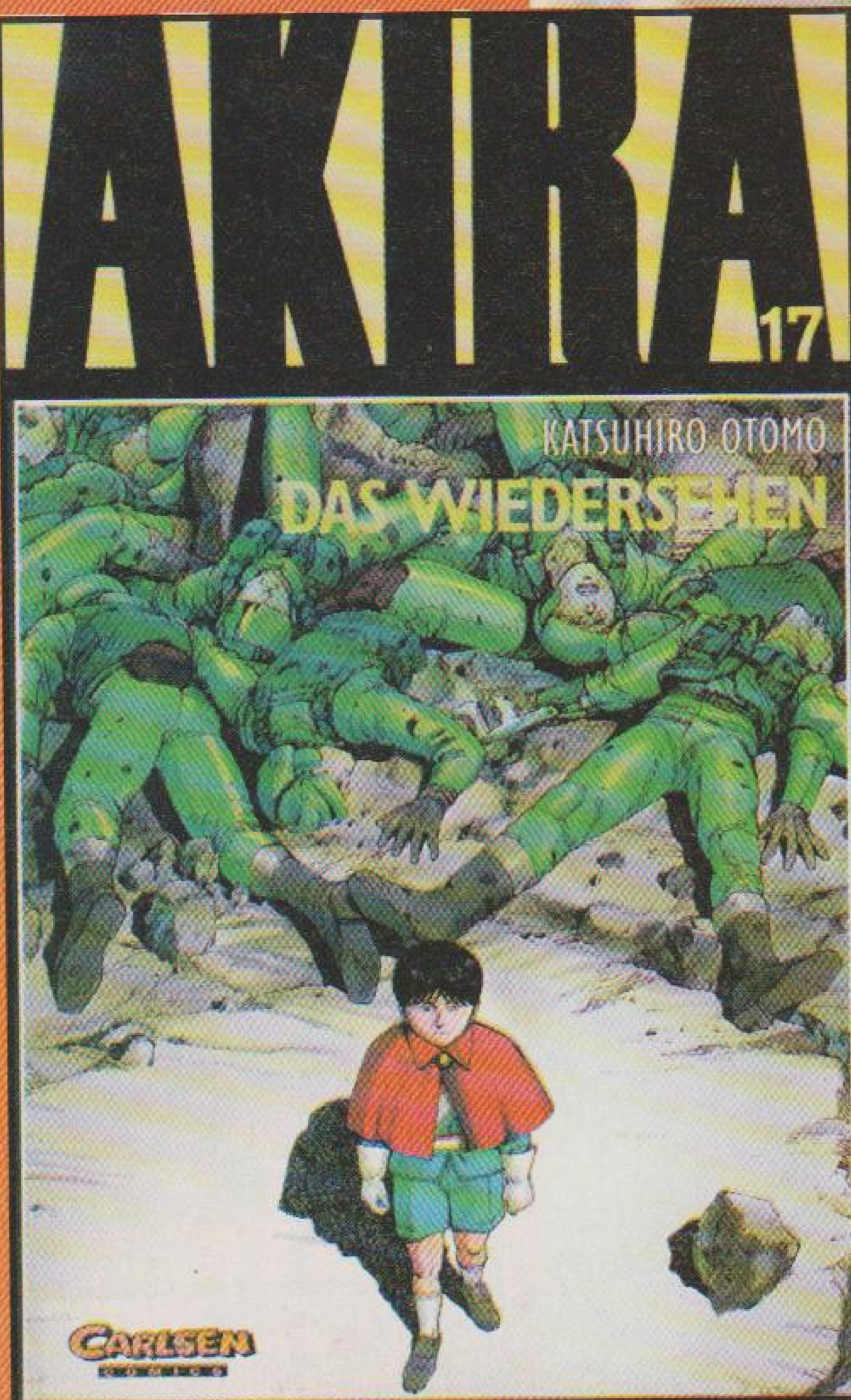


Sailor Moon Sailor Stars
Produkcja: Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co. Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

MANGA PO NIEMIECKU



Okładka szóstego numeru Animanii - pozdrowienia dla inkwizytorów presy.



Das Akira!

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom czytelników, zerknę teraz nieco za zachodnią granicę, by przybliżyć Wam rynek mangowy naszego zachodniego sąsiada. Otóż pierwsza refleksja jest natury geograficznej. Im bardziej na zachód, tym więcej pieniędzy mamy okazję wydać, przynajmniej na wersje oryginalne, bądź upragnione postprodukty np. Manga Entertainment Ltd. Wydania niemieckie są właściwie dostępne na całym obszarze kraju. Z tym tylko, że o ile na samym spodzie sterty z czasopismami nie uchowa się jakiś stary odcinek lub numer, to raczej w byłym „Enerdówku" jest nieosiągalny. A co jest osiągalne? Z pewnością na terenie całych Niemczech osiągalna jest ANIMANIA, numer bieżący. Animania to odpowiednik Waszego Kawaii, czy może raczej odwrotnie, gdyż pismo niemieckie ukazuje się już czwarty rok. W jakiej Formie? W formie dwumiesięcznika, czyli że rocznie wydaje się na nie 76,80DM. Więc sporo, ale biorąc pod uwagę, iż za uciulane przez dwa miesiące 12,80DM dostajemy do ręki, to co dostajemy.....

ANIMANIA to 82 strony plus okładka. Wszystko na papierze, o którym my możemy tylko marzyć, do tego „full color" i jednostronny plakat A2 na papierze okładkowym. Co w środku?

Sporo, ale trudno się dziwić, skoro zespół redakcyjny ma do dyspozycji dwa miesiące na numer. Reklamy? Są. Z tym jednak, że jak na czasopismo kolorowe wyjątkowo mało i tylko związane tematycznie z mangą. Czasem trafi się jakiś nowy SF. Meritum sprawy stanowią oczywiście recenzje i porównując je z naszymi, muszę przyznać, że nie jesteśmy wcale do tyłu z aktualnościami, a za niektóre (zrobione już u nas) „kultowe" tematy. Oni dopiero będą się brać. Recenzje właściwie porównywalne, co do tekstu, z małą przewagą w kwestii screenów (na korzyść ANIMANII niestety). Do tego należy dodać, że wszystko co opisują jest dostępne w Niemczech i to z niemieckimi podpisami! Akirę też mają, ale z własnym dubbingiem. Osobiście nie zazdroszczę. Na uwagę zasługują wywiady i portrety twórców. W szóstym numerze z tego roku, znaleźć można wywiad z Koichi Ohatą (m.in. Genocyber, M.D.Geist). Oprócz tekstu, screenów i reprodukcji prac, redakcja umieszcza również bonusowe szkice i rysunki specjalnie dla Kaw... (Ooops!)...ANIMANII, oczywiście.

Gwoździem tego numeru jest jednak prawdziwa perełka. Aż łza się w oku kręci.... Wywiad i portret Yoshitaka Amano. O ile (moim zdaniem) cała gazetka złożona jest bez zarzutu, choć niektórzy z redakcyjnych kolegów są innego zdania, to 9 (!) stron z Yoshitaka Amano zabija. O samym twórcy nie będę się rozpisywał, ponieważ być może my też weźmiemy go na warsztat. Zaznaczę tylko, że jest twórcą bardzo undergroundowym (to takie piękne słowo), jego prace określić można terminem „alternatywne" (równie ślicznie), a pozy tym, to stały współpracownik Mamoru Oshii.

ANIMANIA posiada również strony poświęcone na listy od czytelników, Galerię Fana oraz Collectors Paradise. Szczególną uwagę zwrócić trzeba właśnie na tę ostatnią pozycję. „Raj zbieracza" zamyka się w kilku stronach i znaleźć na nich można adresy sklepów z mangą w całych Niemczech.

Dość o ANIMANII. Każdy może sobie wejść do dużego (powtarzam dużego) sklepiku z gazetami i poprosić o tytuł. To nie jest trudne, bo jak się okazuje tytuł w jednej chwili dostajemy do ręki. Gorzej z konkretnymi mangami, a najgorzej jeśli nie wiemy czego szukamy, tylko pytamy w ciemno. Jeśli nie trafimy na sklep z mangą, jest kiepsko. Z księgarni odsyłają nas do sklepu z gazetami. Tam są komiksy, ale Batmany, Spidery, MegaMarchewy i inne SuperPidżamaSisters, KonfiturasBrothers, CaptainAfricasDoctorAlbany. Jednak to nie to, czego szukamy. Wtedy zniecierpliwiona naszymi postękiwaniami (w języku anglo-niemieckim lub w ogóle duńskim) Helga odsyła nas do pobliskiego sklepiku z komiksami. Tam wita nas brodaty erotoman bez strun głosowych i każe szukać w stercie oblepionych śliną i potem świerszczyków tego, czego chcemy. Ale tam też nicht. No to szade.

Z błaganiem w głosie mamroczemy tytuł „Ghost in the Shell". Brodacz klepie się w głowę. Znika w swojej mrocznej kanciapie i po chwili dźwiga katalog. Jest to katalog wszystkich komiksów wydanych w Niemczech. Nerwowo kartkujemy pożółkłe strony. G...Gruppen....Nie to..... Giweren...nie..... Ghost in the Shell. Jest! O k..... ! Przy tytule notka - WYPRZEDANY. Taka notka widnieje przy wszystkich tytułach mang, wydanych wcześniej niż rok temu. Tak, tak. Życie OTAKU w Niemczech nie jest łatwe. Musi się sprężać i czaić, aż coś mu skapnie. Dlatego trzeba wiedzieć czego się szuka i o co pyta.

A oprócz ANIMANII, pytać trzeba o SCHWER METALL (niemieckie wydanie HEAVY METAL też kosztuje ładnie - 12,80DM), gdzie od numeru 201/202 drukowana jest w odcinkach MANGA „Silent Moebius", pod której tytułem widnieje nazwisko Kia Asamiya (patrz - „Dark Angel" - Kawaii nr 6). I faktycznie, jak nazwisko wskazuje, komiks wart jest uwagi. Jest to opowieść o ślicznych kosmicznych bohaterkach rodem z Dominiona, któ-



Okładka Schwer Metall, wewnątrz Power Manga - „Silent Moebius".

re za wszelką cenę starają się popaść w jak największe kłopoty, aby później z dojrzałym czytelnikiem wypić wspólnie całe nawarzone piwo, a z mniej dojrzałym zagryźć bigosem. Przeciętny odcinek składa się z czternastu stron w czerni i bieli, format A4. Dużo sporych paneli, niektóre w formie fullpage. Naprawdę warto po to sięgnąć.

Oprócz czasopism, niemiecki rynek oferuje również wydania tytułowe. W tej chwili działa kilka wydawnictw, które zainteresowały się mangą. I tak, przoduje wydawnictwo Carlsen Comics, które ma na swoim koncie kilka klasycznych tytułów. Ukazały się więc wszystkie 19 tomów AKIRY w wersji kolorowej. Do tego, wydawnictwo wydało 8 tomów OKAMI (opisywany w drugim numerze Kawaii przez Witolda Nowakowskiego), a także serię SARAH (do tej pory 7 tomów), której autorem jest Otomo Nagayasu i komediową seryjkę USAGI. Wszystkie z oferowanych przez Carlsena komiksów są wręcz ekskluzywnie wydane, czego podstawowym wyznacznikiem jest cena - 29,90DM za sztukę. Dobrej jakości papier, półtwarda okładka, ponad sto stron w solidnym zeszycie. Nie radzę jednak wypróbowywać wytrzymałości kleju. Nie chciałbym skłamać, dlatego zaznaczę, że nie jestem pewien, ale prawdopodobnie również to wydawnictwo oferuje wersję kieszonkową mangi Dragon Ball (IV tomiki po ok.10DM za każdy). Wydanie o tyle ciekawe, że przetłumaczono tekst, jednocześnie pozostawiając oryginalną odwróconą formę. Interesujący zabieg, ale zastanawiam się, czy czytelnicy tego tytułu są podobnego zdania.

Drugim, nieco bardziej popularnym (w kwestii ceny) wydawnictwem komiksowym jest SPLITTER, którego tytuły wahają się w cenach od 5,90DM za komiks zeszytowy do 39,80DM za wydania specjalne i antologię. A właśnie w tej droższej wersji dostępna jest antologia EuroManga. Są to komiksy powstałe w Europie, utrzymane w konwencji mangi (np."Kazandou"). Niestety nie miałem sposobności choćby zerknąć na nie. Za to, zapoznałem się z inną europejską mangą, której pierwszy zeszyt ukazał się w maju 1996r. pod egidą wydawnictwa ANTARCTIC PRESS. Cena zeszytu niziutka, bo 4,95DM ,ale i jakość słabiuchna. Mimo to, druk przewyższa jakościowo wszystkie polskie wydania komiksowe. Autorem mangi jest niejaki Ben Dunn, a jej tytuł brzmi „Areala". Opowiastka z cyklu „wszystko w jednym", czyli panienki na motorach, przeor w goglach wymachujący mieczem i liczne bestyje. Wszystko barwione komputerowo z dodatkiem wszystkich efektów dostępnych w Photoshopie. Mniam!

To tyle, jeśli idzie o komiks. Teraz pora na ANIME.



Kia Asamiya - „Silent Moebius".

W Niemczech działają liczni dystrybutorzy i redystrybutorzy ANIME. Wszyscy oni tworzą sieć zwaną A.C.O.G. (Anime Connection of Germany). Jest w niej przedstawiciel PIONEERA, oferujący liczne tytuły jak: ArmitageIII (dwie kasety - po dwa odcinki), Hakkenden (po trzy epizody na trzech kasetach), Phantom Quest Corporation (dwie kasety), Moldiver i Green Legend Ran. Cena kasety waha się w granicach od 39,95DM do 49,95DM. Inny dystrybutor - OVA Films, dysponuje prawami do Gun Smith Cats i Bounty Hunter (cena za kasetę 29,95DM i 39,95DM), oraz do Street Fighter II (49,95DM). Nowością promowaną przez Ova Film jest Record of Lodoss War (49,95DM za kasetę z trzema epizodami). Wspólnymi siłami całej sieci A.C.O.G. wydawany jest Plastic Little, M.D.Geist, Riding Bean, Lily C.A.T, Akira, Macross, Devil Hunter Yokho i Bubblegum Crisis.

W Niemczech istnieje również specjalny dystrybutor ANIME dla dorosłych. Modern Graphics Distribution wraz z HS Video/Multimedia za blisko 60DM sprzedają Countdown Stories, a US Manga Corps w ramach sieci A.C.O.G. reklamuje właśnie M.D.Geist II. Wszystkie ANIME będące w oficjalnej dystrybucji w Niemczech posiadają niemieckie podpisy, a niektóre niemiecką listę dialogową, o której swoje zdanie wyraziłem wcześniej. Myliłby się jednak ten, kto poszedłby do sklepu RTV lub Audio-Video, czy muzycznego po ANIME. Jedynym Anime dostępnym w zwykłych sklepach jest MegaMan (oczywiście w stosownej wersji językowej), w inne tytuły należy się zaopatrywać w specjalnych sklepach bądź wysyłkowo. Poza licznymi filmami, Anime Connections of Germany jest dystrybutorem płyt CD z muzyką filmową (czy raczej anime'ową). Dostępne w tej chwili płyty to: ArmitageIII (z serii OAV i osobno z filmu), Ran, Hakkenden, Phantom Quest, Tenchi-Muyo-Ryo Ohki, Meet the Tenchi Muyo, Memories, Akira (wersja angielska i japońska), OEDO, Macross Plus (I, II), Megazone, OZ, Patlabor II - the movie, Lodoss War (I,II,III), Video Girl Ai, oraz You're Under Arrest.
Wysyłkowo zamówić można również artbooki z pracami Masamune Shirow (bagatela 300DM) i Cell Works - Satoshi Urushihara (60DM).

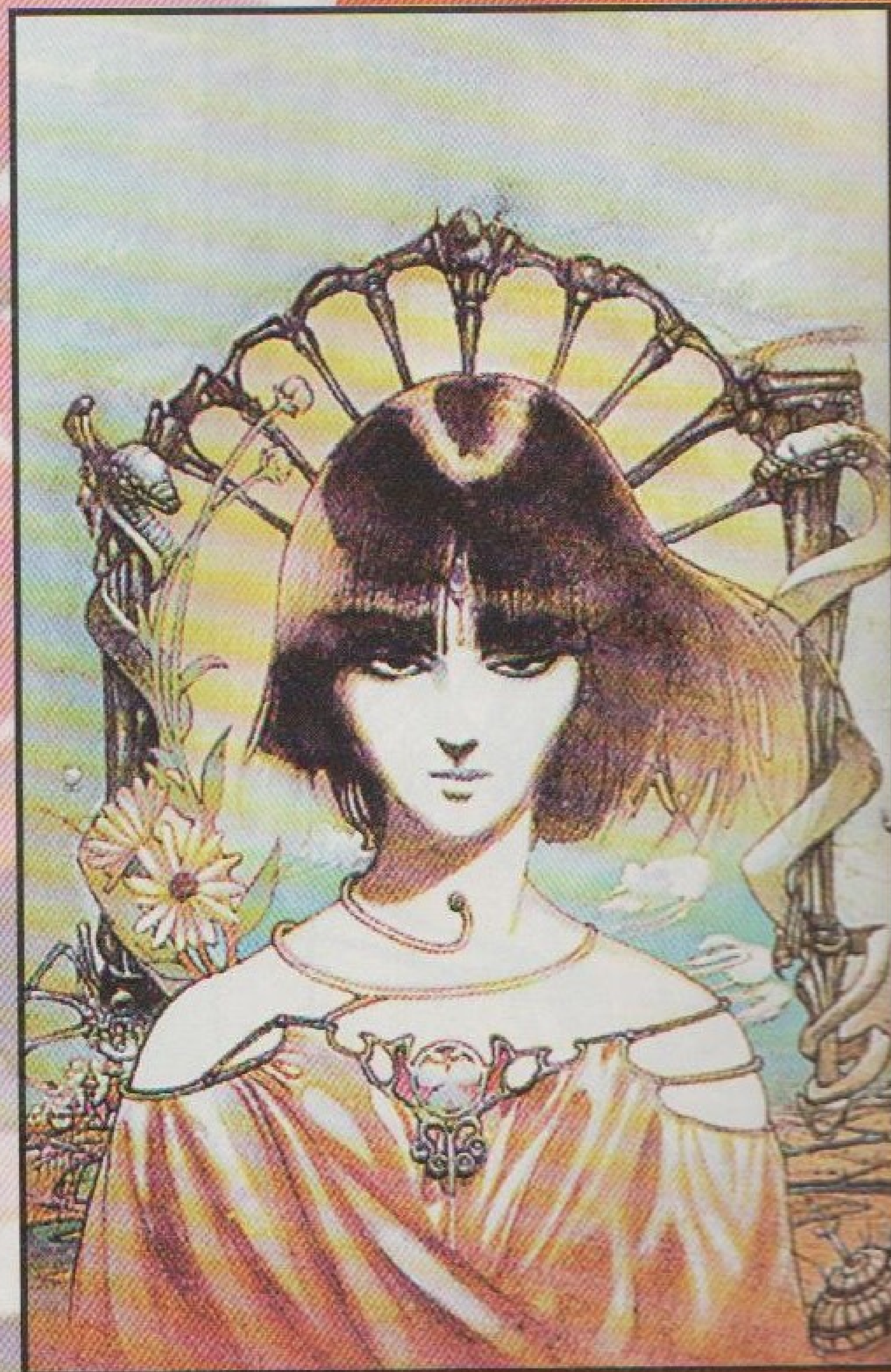
Studiując mapę Niemiec pod kątem gęstości firm i sklepów oferujących artykuły mangowe, zdecydowanie na czele plasują się Kolonia, Disseldorf, Berlin, Frankfurt nad Menem i Hannover. Niestety poza Berlinem, wschodnia część Niemiec mangowo jest goła i wesoła. Przypuszczam nawet, że zanim dogoni ona część zachodnią, będziemy mogli zaopatrywać się w mangę u nas, czego zwiastunem jest pojawienie się na polskim rynku pierwszych płyt Video CD (z filmami! - Nie muzyką!) ze stajni Manga Entertainment. Powodzenia w poszukiwaniach!

Bartek Kędzierski

Opracowano na podstawie:
- Animania
- Schwer Metall
- przejścia własne



Pierwszy odcinek „Areali", mangi autorstwa Bena Dunna.



„Twilight Saga", dzieło Yoshitaka Amano.


Katarzyna Zbroja

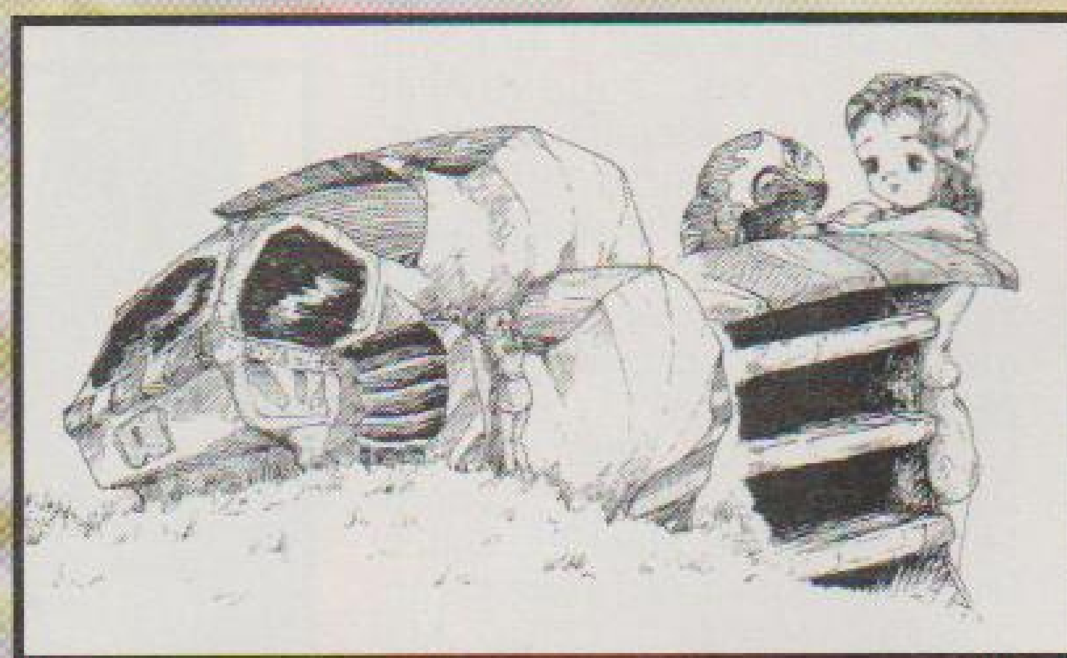

Katarzyna Zbroja


Marta Michalska

Galeria
czytelników



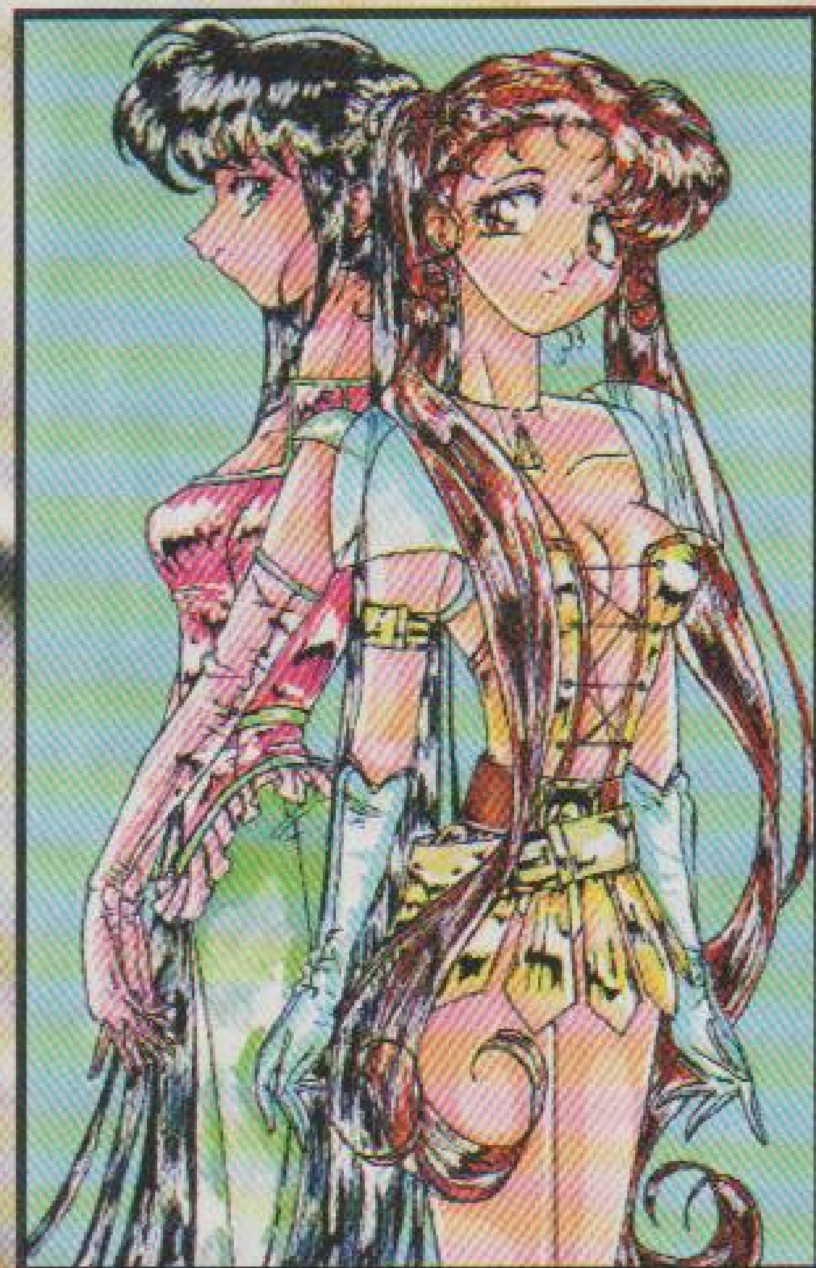
Emilia Gołaszewska


Dinks


Katarzyna Zbroja

Marta M

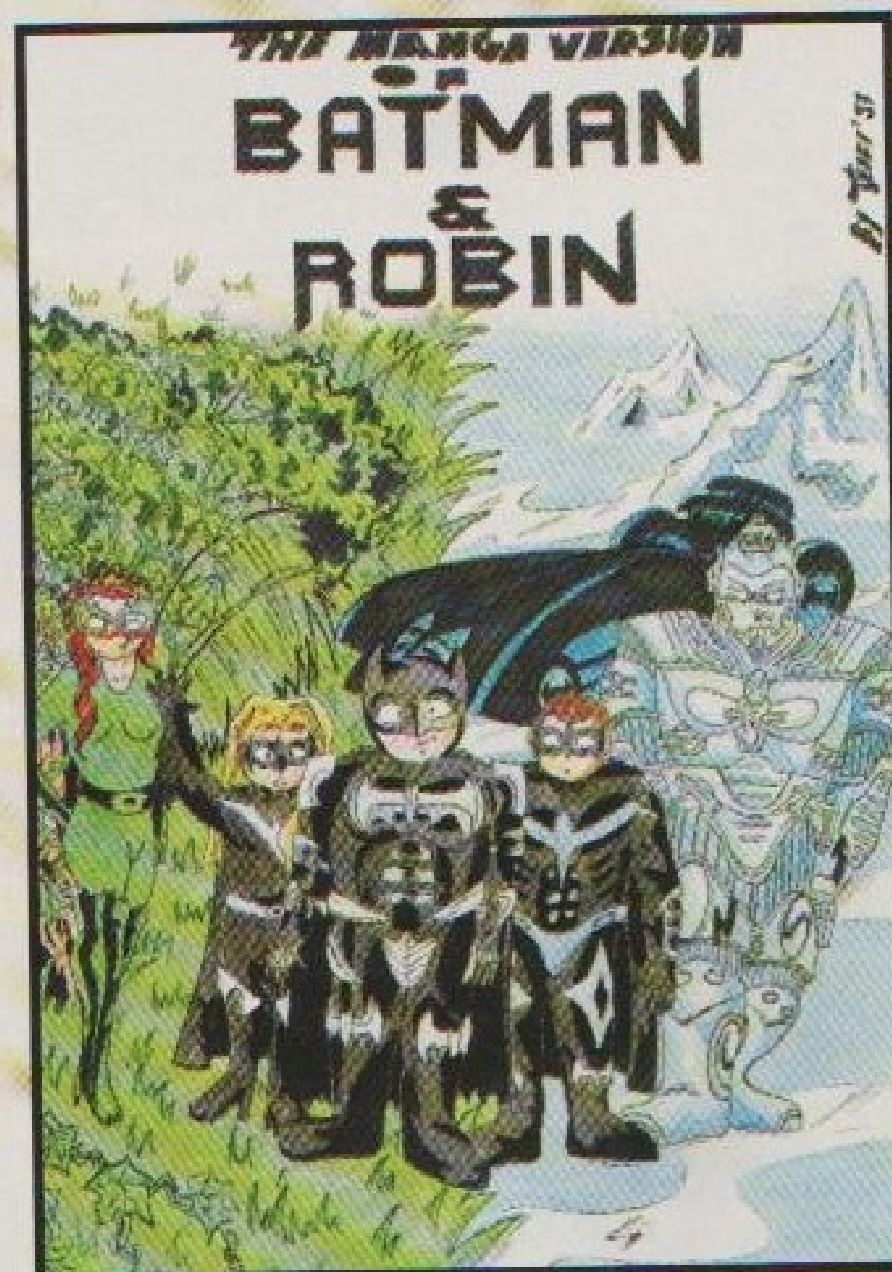

Katarzyna Zbroja


Emilia Gołaszewska



Micha


Katarzyna Zbroja



Konrad Sienkiewicz


Marta Michalska


...ichalska


Marta Michalska


Aneta Kurzawa

Marta Michalska




...ichalski

Dinks



Konrad Sienkiewicz

Piszę do Was ten list na lekcji języka polskiego (mam nadzieję, że mnie psorka nie nakryje). Ale już dzwoni dzwonek i mogę pisać swobodnie (no, nareszcie). A więc mam kilka pytań i próśb:
Ja chcę golasy!!! (są cudne). Wywiadu z mangakami! (...) I po jaką cholerę piszecie tyle o Tenchi Muyo. Jak już opisujecie film, to powiedzcie jak się kończy. I dlaczego „Kawaii" chudnie? Zmierzyłam - pierwsze miało 5 mm. A następne numery po 4,3 mm.

Aleksandra Stachowska, Warszawa

Golasy? Golasy! Jakie golasy!?! Gdzie golasy!? Powiadasz, że cudne golasy? O kurka, to my też chcemy! A może wywiad z nagimi mangakami, hę? A może wywiad z nagim Tenchim mangaką? Eeee, chyba mnie lekko poniosło. Ależ Ty masz pytania, no niech mnie... dlaczego Kawaii chudnie? Jak to dlaczego - trzymamy linię! Dużo ćwiczymy i w ogóle! Z postępem iść trzeba! Mechanizacja! Konie do stajni, traktory na pola!

(...) Bardzo cieszę się z tego, że jesteście. Proszę tylko, bądźcie nadal i nie zmieniajcie się (wiem, wiem, dziwnie to zabrzmiało, ale tak to jest, gdy ma się 17 lat i myśli szybciej niż pisze).

Margo-san

Wiemy, wiemy, może zabrzmi to dziwnie, ale właśnie tego typu listy trzymają nas jeszcze przy życiu, a przychodzi ich naprawdę wiele. Za wszystkie dziękujemy Wam z całego serca.

Stokrotne dzięki za Wasze Kawaii. To jest dla mnie jak gwiazdka z nieba. Dzięki Wam zrozumiałam coś, co dręczyło mnie od lat: NIE JESTEM ZDZIECINNIAŁA! Ja po prostu jestem Otaku. I nie są to puste słowa. Zawsze uwielbiałam japońską animację mimo, że krewni i znajomi dziwnie na mnie patrzyli, jakbym miała lekkiego fioła. Może nie byłoby to nic dziwnego, gdybym miała „naście lat", ale ja jestem już stateczną żoną i matką (no, może nie tak stateczną - mam 25 lat). Dla mnie świat Japońskiej Kreski jest odskocznią od dnia codziennego, jest moją krainą z marzeń, do której przenoszę się w każdej wolnej chwili. Siedzę w domu, przerzucam kartki, rysuję, gapię się w telewizor i wcale nie chce mi się nic innego robić. Jest to trochę niebezpieczne, zwłaszcza, że łapię się na tym, iż zaczynam myśleć kategoriami moich ulubionych bohaterów i potem, gdy pora jest wracać do świata garów i obiadków, wszystko wydaje mi się podwójnie szare i nieciekawe. Moim ulubionym anime jest „Ghost in the Shell". Nie muszę Wam chyba mówić, jakie wrażenie wywołał na mnie ten film. Już przy pierwszych sekundach zrobiło mi się zimno, a włoski na moim karku dziwnie się najeżyły. Ulubionym momentem „Ghosta...", oprócz scen z kamuflażem termooptycznym, jest moment, gdy Pani Major wynurza się na powierzchnię tuż po nurkowaniu - jak cudnie wygląda niebo poprzez kroplę wody na jej masce! Co do muzyki, to mogę powiedzieć tylko jedno. Jeśli kiedykolwiek miałabym popełnić samobójstwo, to zrobiłabym to pod wpływem tych niezwykłych dźwięków. Moim drugim ulubionym anime jest oczywiście „Sailor Moon", której dzieje śledziłam uważnie z 3,5 letnią córeczką. Muszę przyznać, że pod „przykrywką" mojej córeczki, wykupiłam wszystko, co jest związane z tym serialem. Małe lalki, średnie lalki i lalki typu Barbie (niestety brakuje mi Minako - niestety już niedostępna w Krakowie). Do tego gadżety do czarowania, zeszyty, piórniczki i... po paru wypłatach. Czarodziejki lubię wszystkie jednakowo, natomiast z mężczyzn najbardziej lubię Seyę Kou - dokładnie w tym wcieleniu. Jeśli już jestem przy Czarodziejkach, a wytrzymacie jeszcze chwilę mojej paplaniny, chciałabym coś poradzić najmłodszym Otaku (o ile mój list przypadkiem znalazłby się na łamach Kawaii) (przypadkiem się znalazł - dop. red.). Wiem sama jakim kłopotem było znalezienie choćby bluzeczki z podobizną ulubionej czarodziejki. Otóż wpadłam na prosty pomysł. Nie ma nic fajniejszego, niż własnoręcznie namalowana czarodziejka. Obecnie w sklepach papierniczych są do kupienia specjalne farby dla dzieci do malowania po bluzie czy podkoszulku. Są sprzedawane w w małych, plastikowych buteleczkach i stać na nie każdego. A jeśli ktoś nie umie rysować, wystarczy przekalkować ulubioną postać z malowanki, czy zeszytu i wypełnić kontury farbami. Sposób sprawdzony już wielokrotnie na bluzkach mojej córeczki. Sprawa druga: Poruszył mnie list pewnego ANONIMA z nr 2. Pomijając to, że jest bardzo nieprzyjemny, wkurzyło mnie jego stwierdzenie, iż ma 17 lat i jest za stary na takie bzdury jak Sailor Moon. Mój Panie - oglądanie anime typu czarodziejek, nie ma nic wspólnego z wiekiem - jestem najlepszym tego dowodem. Może po prostu jest zbyt shojo dla Ciebie? Drugim zastrzeżeniem, jest rzekomo ukazywanie miernych rysunków w Galerii Czytelników, zamiast tych profesjonalnych. Osobiście sądzę, że każdy PRZECIĘTNY nastolatek, chcący sprawdzić swe umiejętności „oklapł" po tym numerze. Szczerze mówiąc, zrobiłam to i ja, po zobaczeniu poziomu prac w Galerii nr 4. Do niedawna miałam nadzieję, że choć może jeden mój rysunek ukaże się na łamach Kawaii. Byłoby to spełnieniem mojego marzenia z młodych lat, żeby udowodnić sobie, iż jestem coś w ogóle warta (strasznie zakompleksione ze mnie stworzonko). Ale teraz wiem, że do świetności mi daleko. Dlatego miałabym prośbę, abyście nadal pokazywali w Galerii nie tylko prace tych najlepszych. Jeśli dotrwaliście do końca listu (w co wątpię, bo straszna ze mnie gaduła), chcę podziękować za cierpliwość, wysłuchanie i chcę zapewnić, iż pozostanę wierną czytelniczką Kawaii, choćby nawet cała reszta Otaku nagle wymarła jak dinozaury.

Katarzyna Zbroja „Kat", Kraków

Miejmy nadzieję, że nie wymrą... wielkie dzięki za list.

(...) Pomimo, że kocham mangę i anime, nie mam magnetowidu, żeby oglądać to drugie. W odpowiedzi nakłońcie moją mamę, która twierdzi, że 40 kanałów w kablówce, to i tak za dużo na kupno owego sprzętu. (prośba od redakcji - Droga Mamo Bartka! - Kup mu magnetowid! Czterdzieści kanałów tv, to nie to samo - ilość, to nie jakość! - Spełniliśmy prośbę, dziękujemy - dop. red.) A teraz dyżurny mango-satyryk kraju przedstawia śmichy-chichy o Sailor Moon:
- Ile czasu zajmie wszystkim pięciu czarodziejkom wkręcenie żarówki? - 65 minut!: 5 minut Merkury będzie analizowała żarówkę w komputerze, 15 minut zajmie Venus kupno nowej żarówki, po tym, jak zbije pierwszą, 35 minut zanim elektrownia przywróci napięcie w sieci, po tym, jak Jupiter wypróbuje żarówkę sama, 10 minut zanim Rei i Usagi wykłócą się, która wkręci żarówkę.
- Jak Chibi Usa została milionerką?
- Założyła firmę pod nazwą „Luna Guma Technologies"
- Dlaczego Usagi przybrała na wadze po zakończeniu szkoły? - Nie musiała urządzać rannych sprintów spóźniając się. - A dlaczego Usagi znowu zaczęła chudnąć?
- Bo poszła do pracy.

Bartosz Jankowski, Warszawa

(...) Od dłuższego czasu zastanawiam się nad kupieniem jakiejś kasety, ale jak wiecie, jest to spory wydatek. Oprócz tego, że zastanawiam się nad wyborem anime (nie chcę, by było w niej dużo odcinków, ze względu na koszty), to nie jestem pewna, czy dla zrozumienia lepszy jest angielski dubbing, czy też angielskie napisy (jak zrozumiałam, nie ma ich w języku polskim). Prosiłabym o odpowiedź z Waszego punktu widzenia. Za dostarczenie wyjaśnień serdecznie dziękuję.

Magda z Łodzi

To, czy dane anime ma dużo odcinków, czy też nie, nie ma w zasadzie większego znaczenia. Przede wszystkim ważne jest to, aby Tobie się podobało. Oczywiście łatwiej jest zrozumieć dialogi, gdy opracowane są one w napisach, a poza tym opracowany w ten sposób film, ma jeszcze jedną zaletę - oryginalny dubbing!

(...) Dużo słyszałem na temat mangi, lecz tak do końca nie wiedziałem o co chodzi. Za pierwszym razem Sailor Moon jakoś mi się nie spodobała. Po jakimś czasie kolega zaproponował mi kasety z tym serialem. Nie mając niczego do roboty, zacząłem oglądać. Po pierwszej kasecie coś we mnie drgnęło. Przeglądałem kolejne kasety i w miarę oglądania zacząłem przekonywać się do tego serialu. Gdzieś w połowie w końcu zafascynowałem się przygodami sailorek. Muszę przyznać, że obejrzałem wszystkie odcinki i wtedy coś się ze mną stało. Z twardego, szorstkiego gościa, zmieniłem się w niepoprawnego marzyciela. Boże, co ja piszę! Lecz taka jest prawda. Były nawet takie odcinki, przy których płakałem! O wow! Tego nie da się zapomnieć. (...) Potem sięgnąłem pop klasykę - Akira, Ghost in the Shell, Cyber City Oedo, Macross itd.... To dopiero było OLŚNIENIE!! Jak sobie przypominam nieprzespane noce spędzone na rozmyślaniu nad tymi filmami, to aż się łezka w oku kręci ze szczęścia, że takie cudeńka powstały. Dalej przez moje ręce przechodziły coraz to nowe filmy (El Hazard, Tenchi i banda, ble, ble, ble dużo tego...). Obecnie moja videoteka urosła do rozmiarów prawie 20 kaset! Szczęściarz ze mnie, lecz to zasługa moich przyjaciół, którzy otworzyli przede mną bramy do nowego świata, świata mangi, wręczając mi kolejne filmy będące kluczami do kolejnych bram...

Tomasz Bolński, Gdynia

Hmm, warto rozejrzeć się wokół i popatrzeć, czy czasem obok nas nie znajduje się osoba, która również tylko czeka, choć sama o tym nie wie, aby wręczono jej taki klucz do bram marzeń. Rozejrzyjcie się...

(...) Mama mówi, że jestem zbyt duża..., że powinnam zajmować się czym innym. Czarodziejki są moimi jedynymi przyjaciółkami i nie chcę ich stracić. Chciałabym, aby w moim domu był ich dom. Gdy chcę kupić coś związanego z nimi, to w tajemnicy przed mamą. Gdy mama „prawi mi kazania", czuję wielki ból, jakby tęsknotę. Chcę podobać się mamie i mieć przyjaciółki. Co robić?

A.K.

Może na początek daj przeczytać mamie rubrykę listów w tym numerze. Później po prostu porozmawiajcie - na pewno znajdzie się jakieś wyjście. A tak na marginesie - nie ograniczaj grona swoich przyjaciółek tylko do czarodziejek, poszukaj ich także wśród swoich rówieśników. Powodzenia! Na pewno Ci się uda.

(...) Moja znajomość z mangą zaczęła się mniej więcej pięć lat temu, kiedy jeszcze nie wiedziałam, co to jest i z czym to się je, ale od razu dało się zauważyć, że „coś w tym jest!" A zaczęło się od pewnego shojo-anime zatytułowanego „Georgie", wyświetlanego przez RTL 2, później był film pt. „Saber Rioter and the Starsheriffs". Był też oczywiście „Robin Hood" (Aaah, Gilbert! - tu podzielam zdanie Aleksandry Olejnik z Bytomia), później „Lady Oscar" - jedna z moich największych mangowych miłości (i to głównie z powodu świetnej fabuły - pani Ikeda po mistrzowsku balansuje na granicy fikcji i historii), której odcinki namiętnie kolekcjonowałam i w tej chwili posiadam niemal wszystkie. Później było jeszcze kilka mniej znaczących filmów, no i w końcu „Sailor Moon". Naturalnie nie można było odnieść się do tego serialu obojętnie, ale i też nie potrafię być bezkrytyczna. Film jest miejscami naiwny, a niektóre odcinki wręcz można by wyciąć (oczywiście nie te, które wycięłaby cenzura), ale to przecież także film, który przez tyle czasu wzruszał i jednocześnie rozśmieszał do łez. No i w końcu jest to film, któremu zawdzięczam moją największą artystyczną inspirację i definitywną zmianę stylu na „mangowy", mianowicie Zoisite - dla mnie uosobienie piękna i wyrafinowanego okrucieństwa - fascynujący kontrast. (...) A jeśli już jestem przy „Sailor Moon", chciałabym nawiązać do kwestii ostatnich odcinków i niezwykłego oddziaływania mangi. Nie będę wdawać się w szczegóły, powiem jedynie, że w tym dniu, w którym Polsat wyemitował ostatni odcinek „Sailor Moon", „promyk nadziei" był mi szczególnie potrzebny i to on uratował mnie od załamania się. To był naprawdę dziwny zbieg okoliczności... Nie będę powtarzać tego, co wszyscy doskonale wiedzą, i pisać o wspaniałościach mangi, ale muszę powiedzieć, że zjawisko leży jeszcze gdzieś głębiej, poza „kreską" i konkretnymi filmami. Ja stawiam oczywiście na pierwszym miejscu „kreskę", która mnie ciągle zadziwia i zachwyca możliwościami. Ale to drugie „coś", jak sądzę, to są same postacie, które po pewnym czasie wychodzą poza ramy jakiegoś konkretnego filmu i zaczynają żyć własnym życiem. Można niespecjalnie przepadać za filmem, ale można pokochać w nim jakąś postać. Mangę można traktować bezkrytycznie, ale można też brać to, co najlepsze i interpretować symbolicznie, szukając głębszych sensów. Mangę uwielbia się za całą atmosferę, nie zaś za jeden, czy dwa filmy, jak mi się wydaje, robią to niektórzy, głośno wykrzykując znane tytuły. Staram się oglądać i czytać jak najwięcej, ale jeśli coś się nie uda, to nie czuję się gorsza od tych, którzy obejrzeli jeden może tylko „Ghost in the Shell" i teraz pomiatają całą resztą. Choć ciągle czuję się jak ktoś stojący przed lekko uchylonymi drzwiami i tylko przez tę szparę mogę zajrzeć do środka - niestety nasz rynek tylko na tyle pozwala. Niemożność obejrzenia, czy przeczytania tego czy tamtego zastępuję rysowaniem, układaniem własnych scenariuszy i doskonaleniem „kreski". (...) Co się zaś tyczy tych, którzy tak głośno domagają się golizny i krwi, to coś nie tak, bo jeśli tylko to widzą w mandze.... nie piszę tego oczywiście z pozycji oburzonej babki-dewotki, broń Boże! (che, che!), bo nie mam nic przeciwko, ale przecież nie to jedno w mandze godne jest uwagi! (...) Ach, i jeszcze rada, raczej trochę spóźniona, ale zawsze może się przydać, dla wszystkich zrozpaczonych anonimów, którym zerwała się taśma w kasecie video. Taśmę taką można łatwo skleić, wycinając zniszczony (pognieciony) fragment i nakładając na siebie dwie końcówki. Klei się najlepiej za pomocą kleju o nazwie „Butapren" (tylko nie myślcie sobie Bóg wie czego!). Gwarantuję, bo sama kleiłam w ten sposób kilka taśm. A jak komuś nie wyjdzie, to niech się zgłosi do mnie. (...) A tak poza tym (o mało bym nie zapomniała), to mam 20 lat i studiuję w Łodzi wdzięczny kierunek o nazwie filologia germańska - też w wielkiej części dzięki anime, które dostępne mi było jedynie w języku niemieckim. I co Wy na to? Przepraszam, że tyle tego, ale nazbierało się, i już! (...) Mój adres (gdyby komuś zachciało się korespondencji, a bardzo by mnie to ucieszyło):
Joanna Michalak ul. Zielona 18, 97-400 Bełchatów.

(...) Chciałabym się zapytać czy można, a raczej czy jest jakieś prawo, które mówi, że można lub nie można tworzyć mang na podstawie książek. Pytam o to dlatego, że wpadłam na pomysł stworzenia mangi na podstawie „Niekończącej się historii" Michaela Endego. Chciałabym się też dowiedzieć jak i czego używać , aby moja kreska była czarna. Przy sposobie i ołówku, którym rysuję, wszystko wychodzi na szaro.

Myszka

Jeśli rysujesz dla siebie i nie zamierzasz tego wydawać - nie potrzebujesz żadnego pozwolenia. Jeśli natomiast ktoś zainteresuje się Twoją pracą i postanowi ją wydrukować, wtedy należy zgłosić się do osoby, która dysponuje prawami autorskimi do tego tytułu i wykupić pozwolenie - tak to wygląda, w dużym uproszczeniu rzecz jasna. Co się natomiast tyczy „czarnej kreski" - próbowałaś używać tuszu?

Jak patrzę na Wasze listy, to śmiać mi się chce. Ten kocha Czarodziejki, ten nienawidzi, ten chce więcej erotyki, ten mniej.... Ech, ludzie...! W sumie do redakcji „Kawaii" i samego pisma, to ja nic nie mam, ale Wasi czytelnicy zachowują się OKROPNIE! Dlatego teraz będzie ODEZWA DO WSZYSTKICH OTAKU: Ludzie! Wszyscy jesteśmy Otaku, wszyscy kochamy to, co kochamy, czyli mangę i anime. Przestańcie się kłócić o Sailor Moon i inne tego typu sprawy! Musimy teraz walczyć z nieświadomością narodu polskiego, nie traćmy energii na wojny domowe! Jeżeli kłócimy się między sobą, to świadczy o naszej słabości! Naszym obowiązkiem jest trzymać się razem, dać ludziom do myślenia, pokazać im, że manga, to nie głupota skoro potrafiła zjednoczyć setki ludzi! Kiedy już w tv będzie kilka seriali, w każdej księgarni po kilkanaście komiksów i tyleż kaset video, to wtedy możecie się lać o to, jak wygląda czarodziejka w 145 klatce 27 odcinka i czy komuś było widać majteczki! Teraz mam tylko jedną rzecz do powiedzenia: OTAKU ŚWIATA - ŁĄCZCIE SIĘ!!!

Mycha

PS. Co do „lewych" Otaku.... Po prostu jakby moje nazwisko ktoś zobaczył w gazecie, to musiałabym im wszystkim tłumaczyć, co to jest manga. Oni tego nie zrozumieją, dla nich manga, to kreskówki z Polonii 1. Jedno jest pewne: jak się Polak uprze, to nic nie zrozumie. Ja już sama nie mam siły. W klasie jest nas dwoje + dwie początkujące, w sumie czworo. Jak mamy coś zrobić przeciwko trzydziestu osobom?? Dlatego właśnie musimy trzymać się razem!!!

Mycha

(...) Okazało się, że w szkole też są fani anime i mangi. Poznałam ich przypadkiem, kiedy to trzymałam wrześniowe Kawaii. Było to tak. Siedzę sobie na ławce przed salą od informatyki. Czytam, czytam i nic nie słyszę i nie widzę oprócz artykułu o Tenchi Muyo. Po raz kolejny czytam opis kochanej, najukochańszej, najlepszej postaci Washuu, aż tu nagle jakiś cień mi zasłonił światło. Podnosze wzrok z bojaźnią w oczach, ponieważ wyczuwam ośmioklasistę (ja chodzę do 7-mej). Patrzę na niego, a on na mnie. Bardzo się bałam, ale po chwili on powiedział: - Lubisz anime i mangę?
A ja na to:
- Yyyy. No, lubię.
A on na to:
- No. Ja też. Gdzie dostałas ten numer Kawaii?
A ja tu dłuższą chwilę milczałam.
- Ach! Wiedziałem, że nie powiesz. Zawsze tak jest. Każdy chce mieć wszystko tylko dla siebie.
Wreszcie odpowiadam.
- Pojedź ze mną autobusem, to Ci pokażę.
Potem „mój przyjaciel" zawołał swoich kolegów i do końca przerwy razem oglądaliśmy Kawaii. Nawet teraz oglądamy razem najświeższe numery (bo mam je zawsze pierwsza). (...)

Małgorzata Dąbrowska

Piszę do Was po raz drugi, a skłoniły mnie do tego 2 listy z Kawaii nr 4, których nie mogę pozostawić bez odpowiedzi. List Agnieszki z Grójca poruszył religijne aspekty Sailor Moon. Delikatnie mówiąc uważam, że jest w nim lekka przesada. Autorkę bulwersuje widok ukrzyżowanej Hotaru w serii S - ja pytam: dlaczego? Czy przed zanegowaniem czegoś nie lepiej zastanowić się nad jego znaczeniem? To nie miejsce na filozoficzne dyskusje, ale chyba jednak warto spojrzeć na ten film i od tej strony. Wracając do Hotaru - należy tu zauważyć jeszcze jeden szczegół, który Autorka listu pominęła (ciekawe dlaczego). Jak mianowicie nazywano Hotaru? MESJASZEM. To ona miała zmienić historię świata. Dla Bractwa Śmierci była Mesjaszem Ciszy. Dla Chibi-Usy - uosobieniem dobra. Ukrzyżowanie Hotaru było symbolem, który można zauważyć tylko wtedy, gdy dostrzega się całą głębię tego filmu. Mogłabym posunąć się jeszcze dalej i poruszyć kwestię znaczenia snu Chibi-Usy, będącego sygnałem z podświadomości. Jest takie powiedzenie: „Sen jest odpowiedzią na pytanie, którego nie potrafimy sformuować." Resztę przemyśleń pozostawiam czytelnikom. Pragnę przypomnieć Autorce owego listu, że film ten jest FILMEM JAPOŃSKIM. Czy sądzi Ona, że Japończycy produkując anime powinni przede wszystkim przejmować się tym, co też może pomyśleć Kościół Katolicki? To chyba lekkie przegięcie. Przypomnę więc, że w Japonii np. ukłon odgrywa ogromną rolę jako m.in. oznaka szacunku. Jak więc może kogoś drażnić widok dziecka składającego ręce przed istotą będącą uosobieniem dobra i odgrywającą rolę Anioła Stróża? Gdyby ludzie faktycznie zaczęli patrzeć na to, jak na coś niewłaściwego, należałoby ocenzurować wszystkie bajki, baśnie, mity, na filmach fantastycznych skończywszy. Czyżbyśmy cofnęli się do poprzedniej epoki, kiedy to zakonnice żyły w zamkniętych klasztorach i spędzały czas wyłącznie na pokucie i modlitwie? Na koniec nawiążę jeszcze do listu Niny z Warszawy. Ma moje pełne poparcie. Mamy koniec XX-ego wieku, czas najwyższy spojrzeć nieco dalej poza stereotypy. Zrobienie z Zoisite kobiety w amerykańskiej wersji serialu, jest szczytem wszystkiego. Teksty w rodzaju „kocham cię jak brata" są śmieszne i niepotrzebne. Pomijając fakt, że byli po stronie Ciemności, ich związek był czymś naprawdę pięknym. Cytuję ostatnie słowa Kunzite w chwili śmierci - „Zoisite, zabierz mnie tam, gdzie spoczywa Twoja dusza." Uważam dalsze komentarze za zbędne. Dowiedziałam się niedawno o jeszcze jednej cenzurze - z pierwszego odcinka piątej serii, a dotyczącej kilku kwestii ze scenariusza. Oczywiście nie zacytuję ich, Redakcja wie, dlaczego... ale bardzo chciałabym wiedzieć, czy było ich więcej - zwłaszcza dotyczących Michiru i mnie...

Haruka Tenou, Gdańsk

Z tego co nam wiadomo, takich „cięć" było więcej, ale do tego jeszcze wrócimy w stosownym czasie.... A może ktoś z czytelników ma coś do dodania?

(...) Chcę się pochwalić, iż znalazłam sposób na szóstkę z polaja i popularyzację mangi w jednym. Jak to zrobić? Bardzo prosto. Otóż przed sprawdzianem z Mickiewicza (horror i zgroza), nasza ukochana nauczycielka wpadła na genialny pomysł rzucenia nam „luźnego" tematu" „Twoje hobby". No i zgadnijcie o czym pisałam. Z pracy dostałam 6 i propozycję, żeby w miarę możliwości nadmienić o tym w pracy maturalnej. Plastykę mam z głowy, a pół pokoju nauczycielskiego czyta „Kawaii" (sami sobie kupili, bo od moich wara). Poza tym „ozdabiam" ławki, ale za to można oberwać od woźnego. Coś jeszcze? Acha... nie bójcie się wyjść z inicjatywą. Ja jestem współredaktorem gazetki szkolnej, a będąc równocześnie Otaku postanowiłam skorzystać z okazji i dać ogłoszenie: „Otaku pilnie poszukiwani" i przez 2 tygodnie nie mogłam się odgonić od ludzi (zresztą nie bardzo się starałam). Powiem jeszcze, że to nie podstawówka, tylko liceum. A więc Otaku do dzieła!

Lisek

No proszę, a jednak jak się chce, to można. Jesteśmy z Tobą! Powodzenia!

Yoroshikuonegaishimasu. Watshi wa Marta desu. A teraz po polsku: Dzień dobry. Bardzo mi miło. Nazywam się Marta. Jestem oszalałą fanką Mangi (przez duże „M") i Anime (przez duże „A"). Sądzę, że mam prawo nazywać się Otaku (przez duże „O"), ponieważ do tego stopnia pokochałam animowane postacie z niewymownym spojrzeniem, że zapisałam się na kurs języka japońskiego (!) (próbka na początku). Uważam, że jesteście wspaniałym pismem (przez duże „P") i wiele innych gazet powinno brać z was przykład. Mam żal do osób, które piszą do Was i marzą o tym, by pojechać do Japonii i poznać osobiście seiyuu ze znanych i lubianych anime. Jak mają zamiar tam pojechać, nie znając japońskiego lun angielskiego? Ja na pierwszym miejscu stawiam naukę (przede wszystkim języków), by móc zrealizować te marzenia w przyszłości. Mam zamiar studiować języki orientalne lub japonistykę. Nie dlatego, że stamtąd pochodzą czarodziejki, czy Sasami, ale dlatego, że interesuje mnie ten kraj, jego tradycje i kultura. Nie mam nic przeciwko marzeniom, ale niech będą one choć w 0.0000000000000000001% realne. Sama jestem marzycielką, lecz nie lubię zbyt daleko odlatywać od ziemi. Jeśli ktoś myśli podobnie jak ja, niech napisze:

Marta Świc ul. Tatarakowa 14/6, 20-541 Lublin.

P.S. Pozdrowienia dla mangomaniaków i Gosi B. Z Lublina.

I właśnie o to chodzi - pamiętajcie - jeśli chcecie spełnić swoje marzenia, uczcie się. Być może brzmi to trywialnie, ale trzeba zrozumieć, że marzenia same do Was nie przyjdą - trzeba im pomóc! A gdy w końcu Wam się uda, zobaczycie, że naprawdę było warto...

A teraz porcja dowcipów:

** Kto to jest Sailor Uranus? - Jeszcze nie chłopak, już nie dziewczyna.

** Dlaczego Tenchi zbankrutował?

- Bo musiał płacić za marchewkę dla Ryo-ohkiego.

Tomik-kun

** Park Luny - Lunapark

** Komputer Ami - Amiga

** Czarodziejka z Księżyca pyta Czarodziejkę z Merkurego:

- Ami, czy porzeczki mają nóżki ? - Nie, odpowiada Ami. - O, do licha, no to najadłam się biedronek.

** Czarodziejka z Księżyca do Czarodziejki z Marsa:

- Rei! Zgadnij co się stało?! Dostałam rolę tytułową w spektaklu „Księżniczka i potwór". - Świetnie - szczerze cieszy się Rei - a kto będzie grał księżniczkę?

** Czarodziejka z Jowisza przystaje przed domem Czarodziejki z Księżyca i patrzy jak Bunny pierze Lunę:
- Hej! Bunny! Kotów się nie pierze. - Nie znasz się - odpowiada Bunny.

Po jakimś czasie Mako wraca tą samą drogą, znów przystaje i widziBunny, a obok niej martwą Lunę.

- A mówiłam, że kotów się nie pierze? - Pierze się, pierze - odpowiada Bunny - ale się nie wykręca.

Jaspis

** - Jak nazywa się poranny program w telewizji japońskiej? - ... - Kawaii herbata

** Ami i Mako biorą prysznic (bez skojarzeń!). Mako mówi:

- Skończyło nam się mydło.

A na to Ami:

- Nie szkodzi. „Mydło, powidło."

** Minako otworzyła klub trenujący wytrwałość i silną wolę, w którym wszyscy jedzą fasolę. Jej motto brzmi" „groch, fasola, silna wola."

** Dlaczego na świat przyszła Chibi-Usa? - Bo Mamoru powiedział „bara-bara" (dla niewtajemniczonych: bara = róża).

Magda Markowska

I powracamy do listów.

(...) Interesuję się legendami, mitami, sagami, runami i innymi dziwnymi rzeczami i zjawiskami. W ten sposób dowiedziałam się, że Serenity to bogini Księżyca. Zakochała się ona w Endymionie - pasterzu, który został uśpiony przez Zeusa, ponieważ był tak piękny, że bóstwo chciało, aby uroda jego nie przeminęła. W wypożyczalni często chce mi się płakać (ze śmiechu oczywiście), gdy widzę zdumione miny obsługi, gdy wędruję z 10-15 sztukami kaset z tzw. bajeczkami i gdy słyszę: „a czy pani dziecko zdąży to obejrzeć?", to nogi się pode mną uginają. A jeszcze lepiej jest, gdy oni dowiadują się, że nie mam dziecka (w moim wieku - 19,5) i oglądam to sama. I za każdym razem jest prawie o samo. (...)

Daria Patri, Bielsko Biała

(...) Moje zainteresowanie mangą i anime trwa już od wielu lat, gdyż moim pierwszym serialem tego typu było „G-Force." Chwała Wam za przypomnienie tego anime - powróciły wspomnienia z czasów, gdy byłam jeszcze młoda i piękna. W ciągu ostatnich lat nastąpił u mnie wzrost zainteresowania mangą, a to głównie za sprawą „Lady Oscar", „Robin Hooda" i „Sailor Moon". Oglądałam też wiele innych seriali, które też chyba można zaliczyć do tego typu, np. „Zorro", „General Daimos" i in. Niestety nie mam dostępu do większości opisywanych przez Was anime, w związku z czym cierpię męki piekielne. (...) Manga pociąga mnie przede wszystkim rysunkiem, idealnie dopracowaną kreską, no i piękną muzyką. Te „bajki" potrafią wciągnąć też fabułą, choć może wiele osób będzie się śmiać, czytając to stwierdzenie. Moi rodzice próbowali ze mną „poważnie" rozmawiać, potem zawstydzać mnie przed rodziną, czy znajomymi, ale w końcu dali spokój. Mimo to, nie okazuję im teraz, jak głęboko sięga moje zainteresowanie „tymi głupimi bajeczkami". Skrzętnie ukrywam „Kawaii" przed koleżankami z akademickiego pokoju, gdyż między tymi czytelniczkami poważnych pism naukowych nie znalazłabym wcale zrozumienia. Mimo to, kiedy narysuję w zeszycie, czy na kartce jakąś mangową postać, każda z nich mówi: „O, jakie ładne! Zupełnie, jak w tych japońskich serialach. Ale ja ich, oczywiście nie oglądam. Za stara jestem na bajki." Kto wie, gdybyśmy kiedyś pomówiły otwarcie, może odnalazłabym takich „zakonspirowanych" Otaku pomiędzy poważnymi, dorosłymi ludźmi. Początkowo często sama zastanawiałam się, czy nie jestem za stara na taką zabawę, co za świr mnie ogarnął? Teraz, dzięki Wam, wiem, że nie jestem jedynym „czubkiem" na tej planecie. (...)

Alina Curzyńska, Szczecin

Dzięki za list. Pozdrowienia od całej redakcji!

Na listy jak zwykle odpowiadał Mr Jedi, co może nie oznaczać nic, ale równie dobrze może świadczyć o niepoczytalności tegoż osobnika. Innymi słowy - redakcja zastrzega sobie prawo do przeredagowywania listów, skracania, poprawiania błędów ortograficznych i stylistycznych, wycinania wszelkich wulgaryzmów i nie publikowania listów nie posiadających atestu Chomika Alfreda Drugiego. Do zobaczenia!

Prawidłowo zaadresowana koperta:

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

Bardzo ważne jest, aby na kopercie znalazł się nagłówek informujący, że list przeznaczony jest dla redakcji „Kawaii" - patrz wyżej. W przeciwnym razie nie możemy gwarantować szybkiej odpowiedzi, gdyż nadesłane przez Was listy zostają zmieszane z SETKAMI INNYCH PRZESYŁEK, przeznaczonych dla innych redakcji mieszczących się w tym samym wydawnictwie (budynku). Tylko przesyłka zaadresowana według wyżej przedstawionego wzoru, ma szanse na dotarcie do „odpowiednich rąk" w miare krótkim czasie. Czekamy na Wasze listy!

ZNANY ARCHITEKT RYO ANDREÉ ZOSTAŁ ZAMORDOWANY W SWOIM APARTAMENCIE. JEGO CÓRKA AEDA, ORAZ JEJ PRZYRODNIA SIOSTRA SAMAI, POSTANOWIŁY NA WŁASNĄ RĘKĘ ROZWIĄZAĆ TAJEMNICĘ ŚMIERCI RYO. W JEGO MIESZKANIU SAMAI ODNALAZŁA DOKUMENTY PROJEKTU **SILVER EYE**. NIESTETY, TYCH DOKUMENTÓW POSZUKUJĄ TAKŻE MORDERCY...

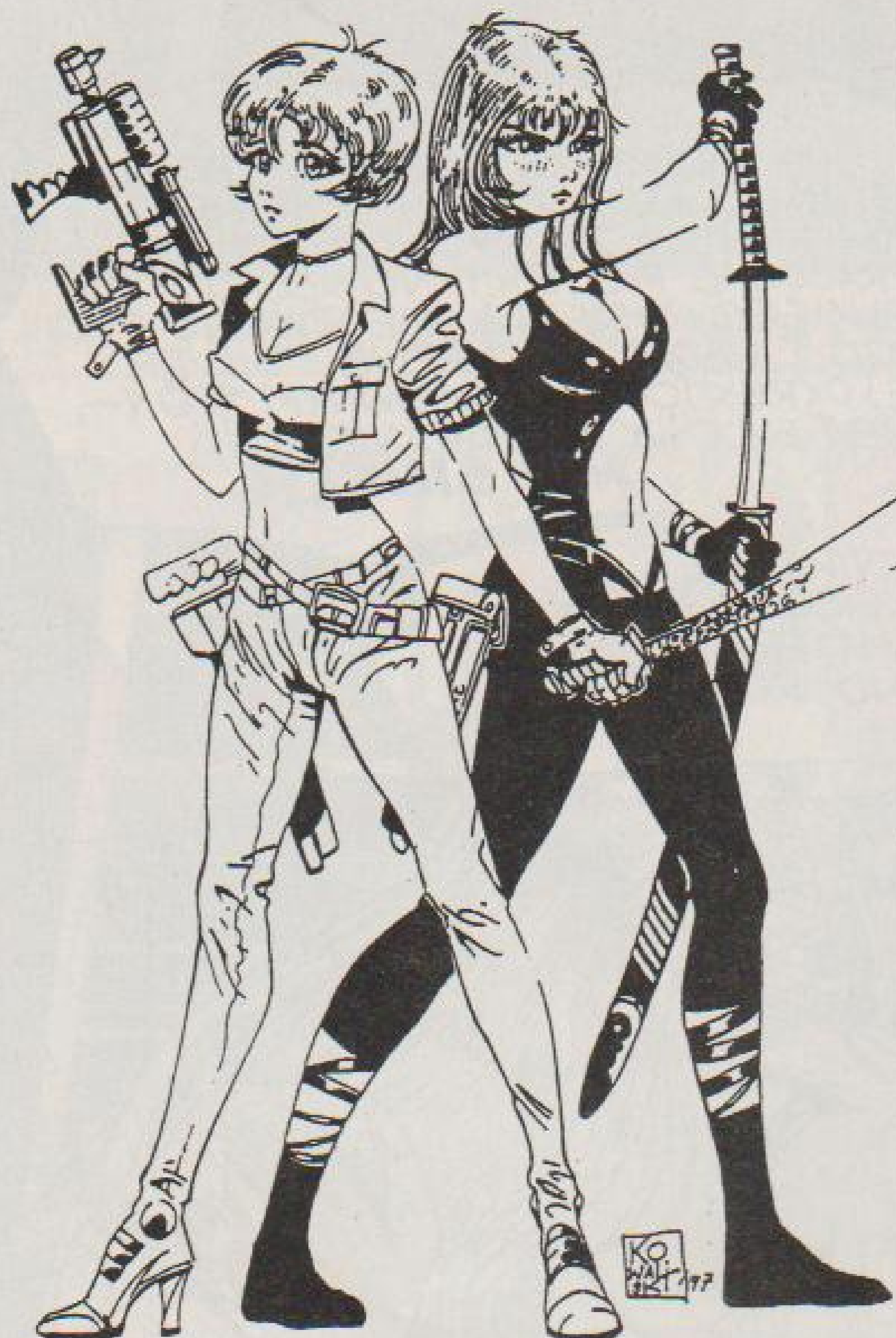
JUŻ WSZYSTKO ROZUMIEM! POSŁUCHAJ, AEDA, Z TYCH DOKUMENTÓW WYNIKA, ŻE RYO ROK TEMU OPRACOWAŁ PROJEKT NOWEGO, WIELKIEGO OSIEDLA MIESZKANIOWEGO I NADAŁ MU NAZWĘ - SILVER EYE. DYREKTOREM I GŁÓWNYM SPONSOREM BUDOWY ZOSTAŁ NIEJAKI **MR. SINGER**.

Z TYCH PAPIERÓW WYNIKA, ŻE SINGER ZAFAŁSZOWAŁ KSIĘGI RACHUNKOWE I ZAMÓWIŁ INNE MATERIAŁY, NIŻ TE, KTÓRE PRZEZNACZONO DO BUDOWY!

FUNDAMENTY I RUSZTOWANIA KONSTRUKCYJNE WYKONANO Z MATERIAŁÓW GORSZEJ JAKOŚCI, CO MOGŁO GROZIĆ ZAWALENIEM SIĘ BUDYNKÓW JUŻ PO WPROWADZENIU SIĘ DO NICH TYSIĘCY RODZIN...

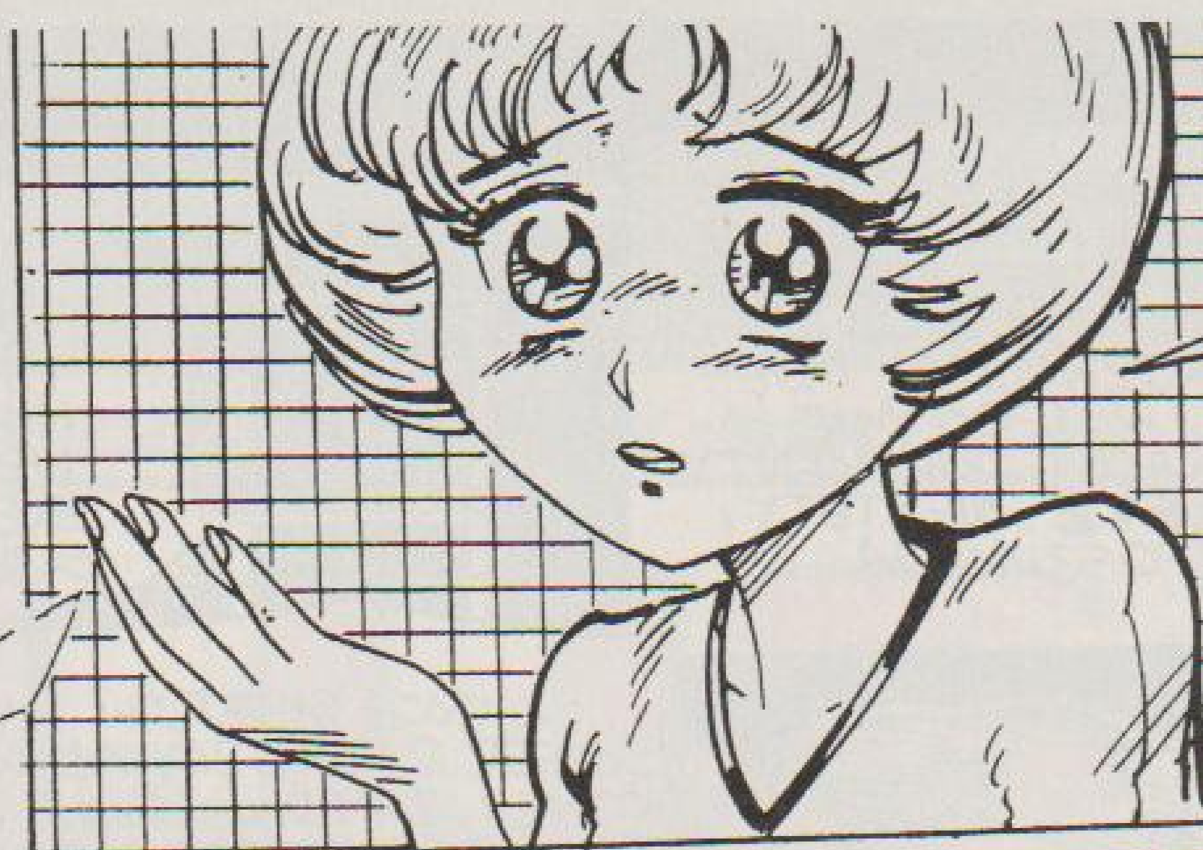
© PIOTR KOWALSKI '97

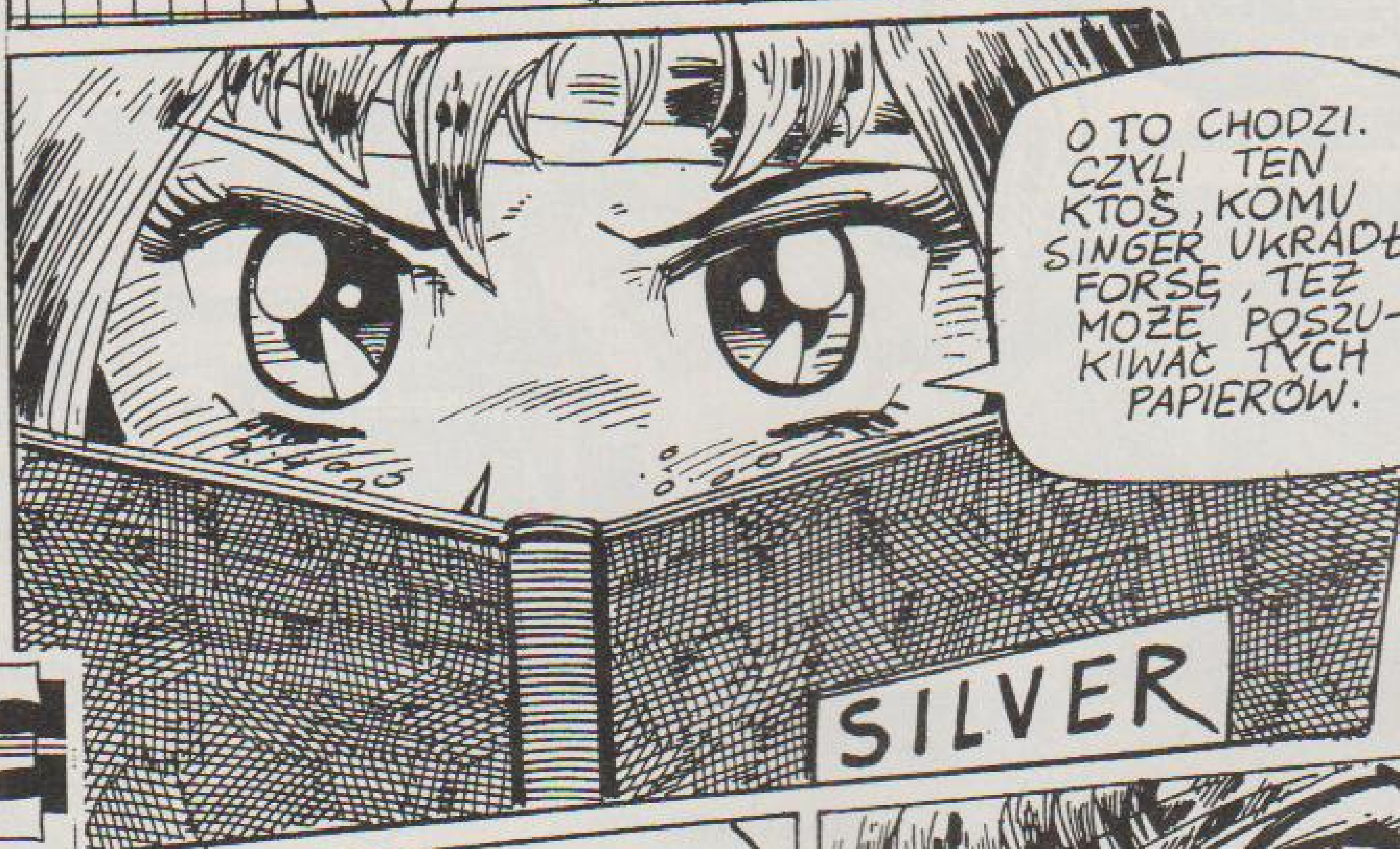
RYO ODKRYŁ WSZYSTKO, ZDOBYŁ ZAFAŁSZOWANE KSIĘGI I ZAGROZIŁ SINGEROWI, ŻE PRZEKAŻE JE POLICJI. SINGER NIE MÓGŁ RYZYKOWAĆ. ZAMIERZAŁ PRZELAĆ PIENIĄDZE ZAOSZCZĘDZONE NA KUPNIE TANICH SUROWCÓW NA SWOJE KONTO W BANKU ZACHODNIM I WYJECHAĆ Z KRAJU PRZED ZAKOŃCZENIEM BUDOWY, BY UNIKNĄĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI. W GRĘ WCHODZĄ OGROMNE PIENIĄDZE AEDA... I MORDERSTWO... SINGER ROZKAZAŁ ZABIĆ RYO. ZALEŻAŁO MU TAKŻE NA TYM, BY ZNISZCZYĆ DOKUMENTY... TERAZ MY JE MAMY... I ON O NAS WIE...



SILVER EYE

ODCINEK 6

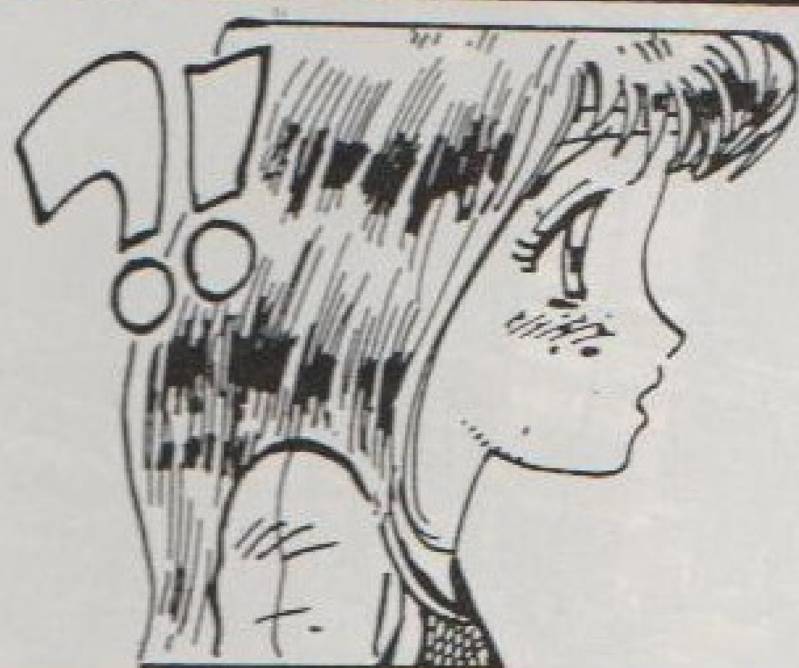


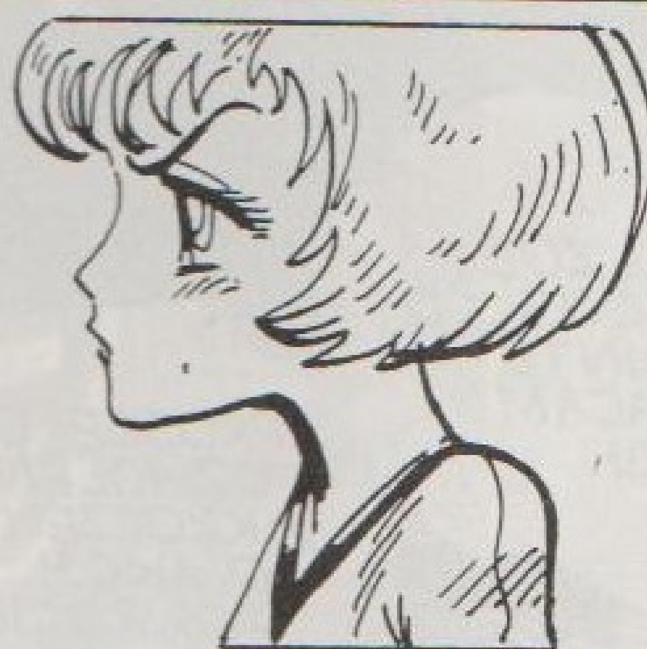


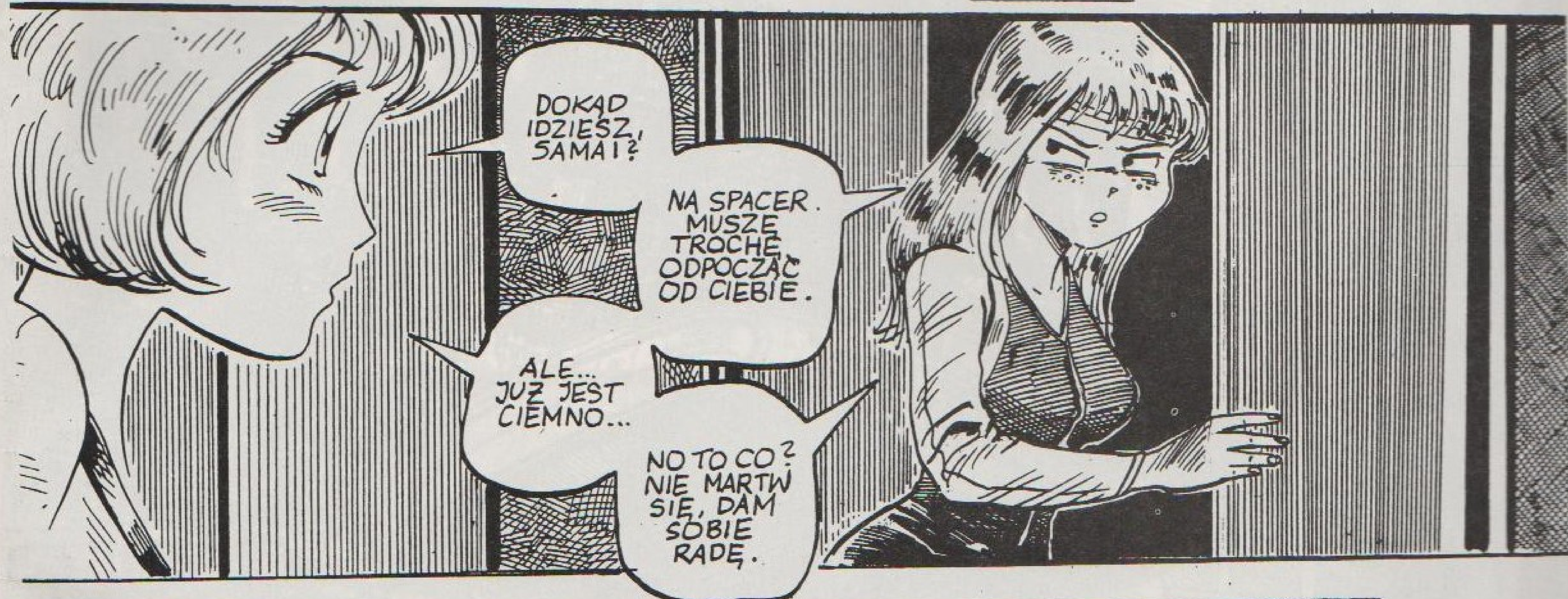


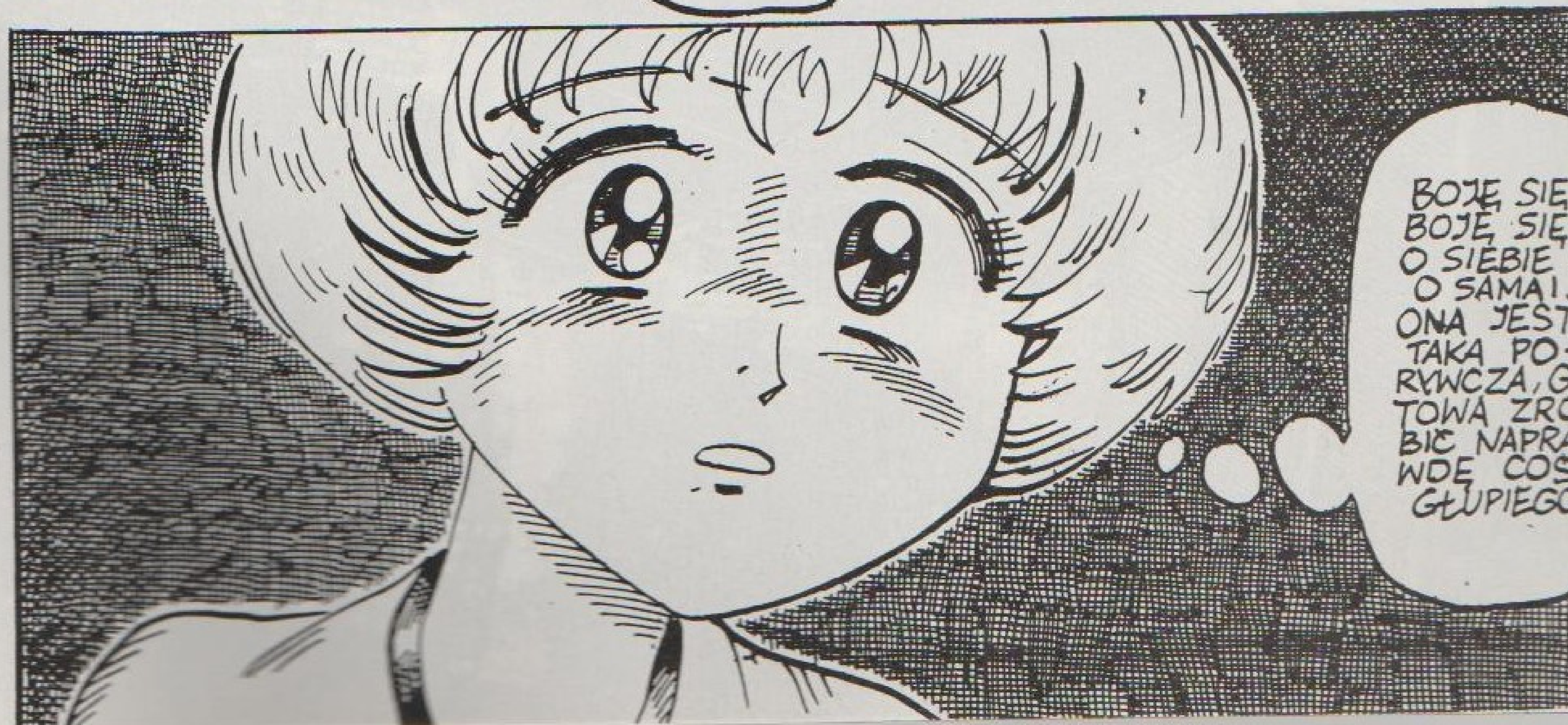

TY CHYBA NAPRAWDĘ OSZALAŁAŚ, SAMAI! NIE WOLNO CI TEGO ZROBIĆ!
TO... TO BĘDZIE PRZESTĘPSTWO!


ZROBIĘ TO, CO BĘDĘ CHCIAŁA!
JESTEŚ GŁUPIA!

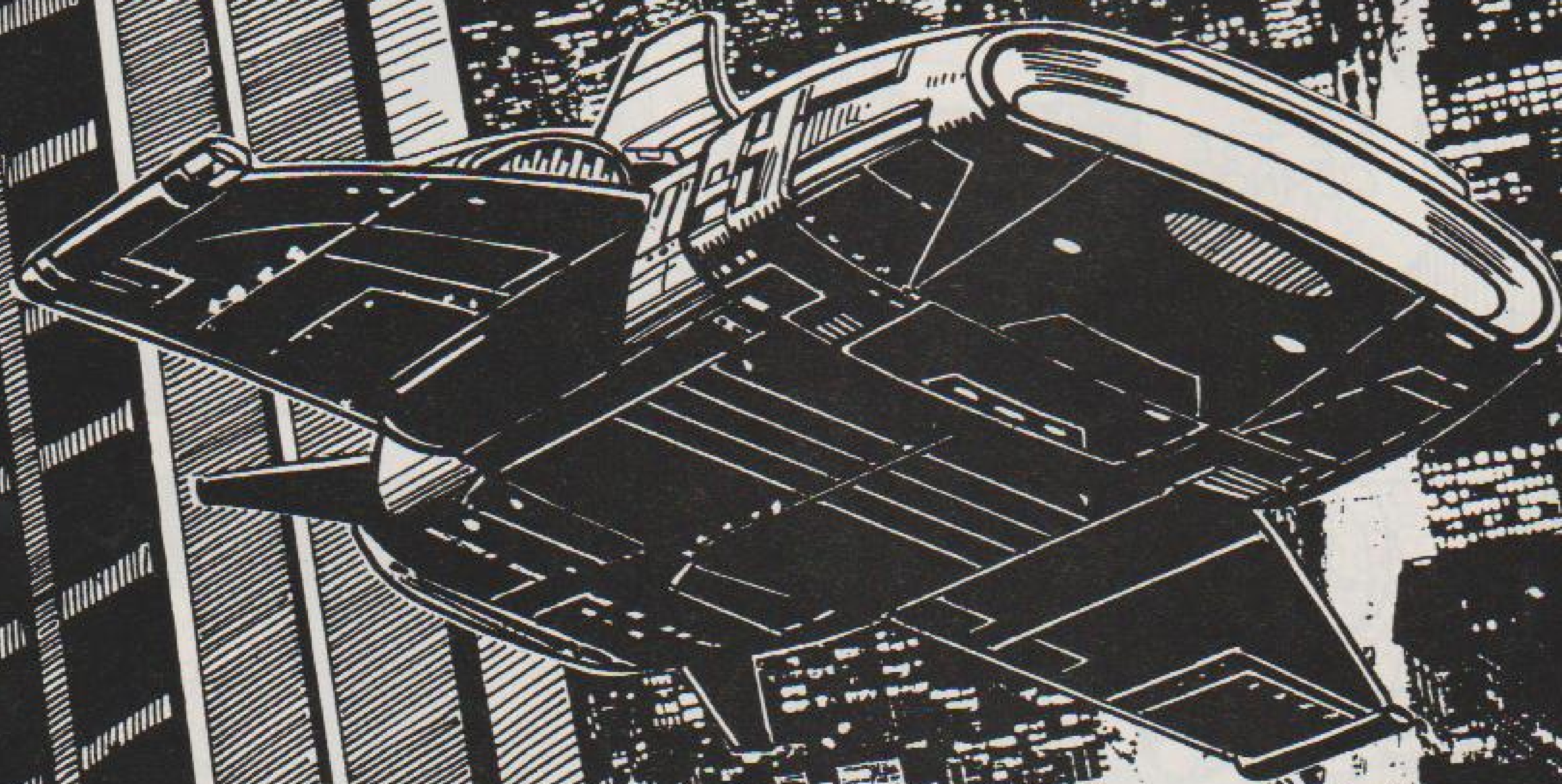

?!!




DOKĄD IDZIESZ, SAMAI?
NA SPACER. MUSZĘ TROCHĘ ODPOCZĄĆ OD CIEBIE.
ALE... JUŻ JEST CIEMNO...
NO TO CO? NIE MARTW SIĘ, DAM SOBIE RADĘ.


BOJĘ SIĘ... BOJĘ SIĘ O SIEBIE I O SAMAI... ONA JEST TAKA PORYWCZA, GOTOWA ZROBIĆ NAPRAWDĘ COŚ GŁUPIEGO...


ALE...JUŻ JEST CIEMNO...
NO TO CO? NIE MARTW SIĘ. DAM SOBIE RADĘ.
SIOSTRZYCZKI ZACZYNAJĄ SIĘ KŁÓCIĆ. EMOCJE BIORĄ GÓRĘ.
BARDZO DOBRZE.
CZAS STĄD UCIEKAĆ.


MR. SINGER? TU ZOE. MYŚLĘ, ŻE MAM COŚ, CO MOŻE PANA ZAINTERESOWAĆ. WRACAM DO HANGARU.
PROSZĘ O POZWOLENIE WKROCZENIA DO AKCJI PO POWROCIE.

THE UNDERGROUND SOUND OF LODZ

BOAT PEOPLE COMPILATION '97



JUNGLE PROGRESSIVE HARDCORE DRUM'N'BASS

JET BUMPERS , SJ MELOV , CJ INKEE MC J DAN , SJ BRAIN MASHER , I

Dostępne: CD, VINYL - luty '98 , KASETA już w grudniu !

W sklepach muzycznych, sieci EMPiK oraz w sprzedaży wysyłkowej !

MSS RECORDS to pierwszy niezależny label w kraju. Dysponujemy super wyposażonym studiem mającym na celu nawiązywanie kontaktów z ludźmi którzy myślą dźwiękiem. **MSS RECORDS** posiada nieograniczone możliwości promocji: wydawanie muzyki **[MC, CD, VINYL]**, produkcję videoclipów, organizację imprez. **MSS RECORDS** to także przedstawiciel brytyjskich wytwórni muzyki techno: **FLEX RECORDZ, SUBURBAN BASE GROUP !**

MSS RECORDS: 93-106 Łódź, ul. Kilińskiego 210, tel./fax [042] 6843074

E-mail: MSSrec@konto.infocentrum.com





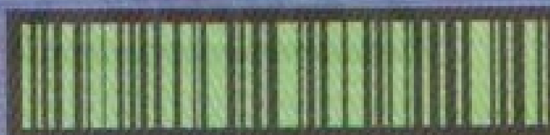
Wytnij i prześlij zamieszczony obok kupon !!

*Otrzymasz bezpłatny katalog oraz **SWOJĄ** kartę identyfikacyjną - uprawniającą do zniżek na naszych imprezach, stały sewis info plus **EXTRA** niespodzianki !!*

MSS REC : 93-106 Łódź
ul.Kilińskiego 210

MSS REC ID CARD





IMIĘ

NAZWISKO

ADRES

WIEK

ZAJĘCIE

PŁEĆ K M ROZMIAR S M L XL

Już teraz zamów listownie naszą kasetę w promocyjnej cenie 10 PLN !







UWAGA

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD1 I KAWAII CD2, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

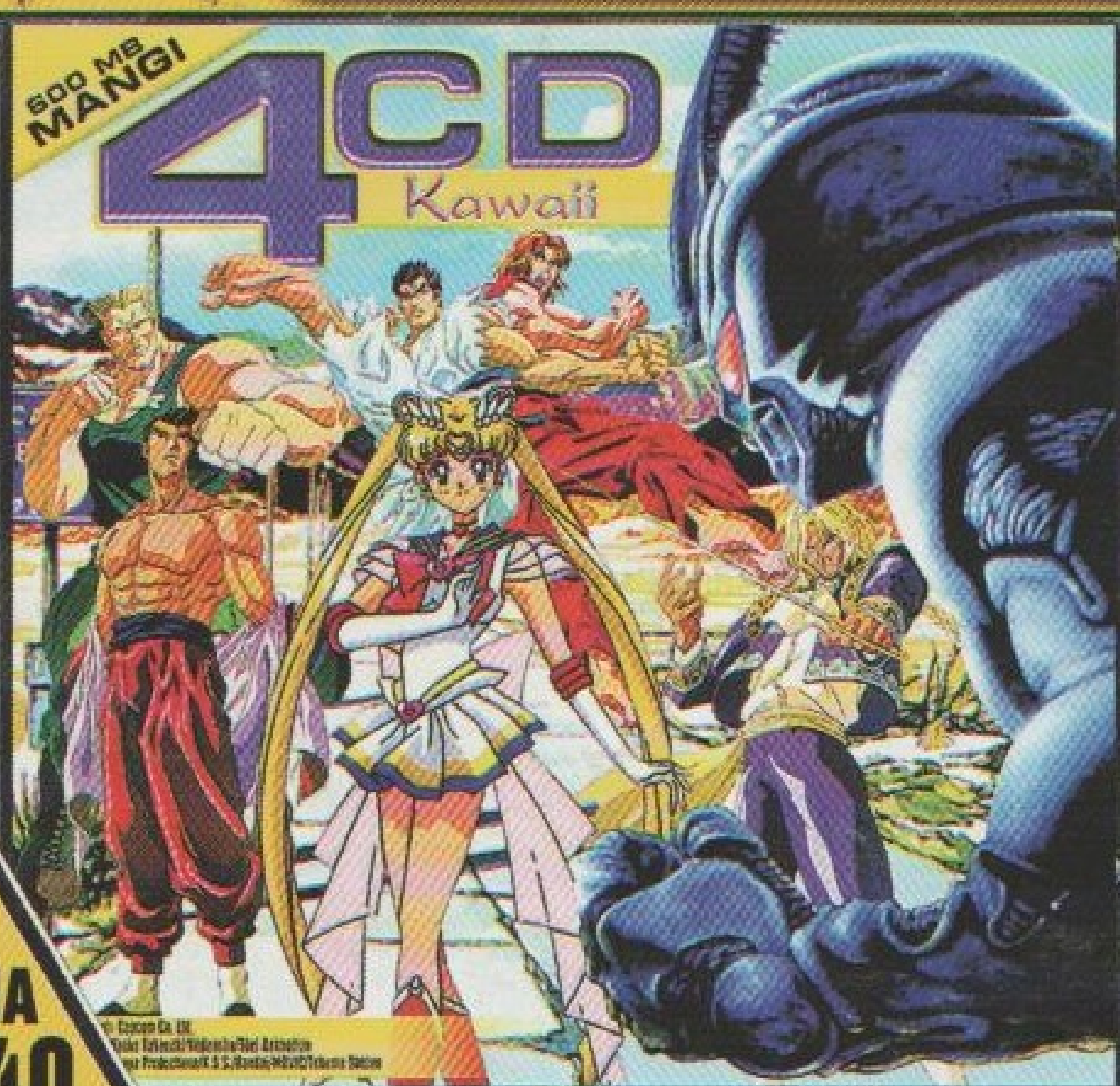
LUB

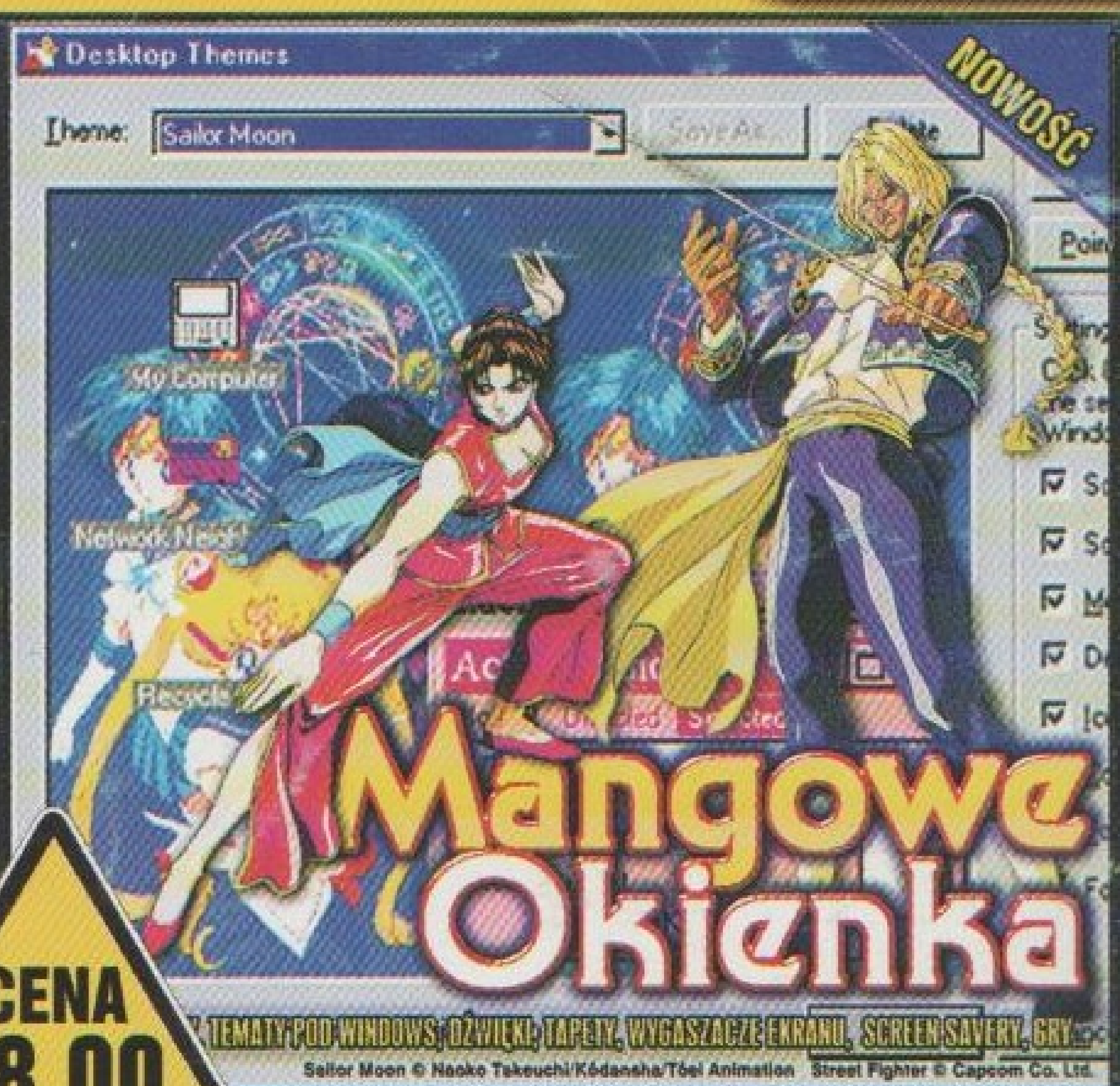
ZAMAWIAJĄC KAWAII CD2 I KAWAII CD3, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

PŁYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ WPŁACAJĄC NA KONTO:

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Odział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

Krążek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach, komiksach i filmach. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.





Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min.2x